AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 23 NİSAN 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

IMPACT VISION 24

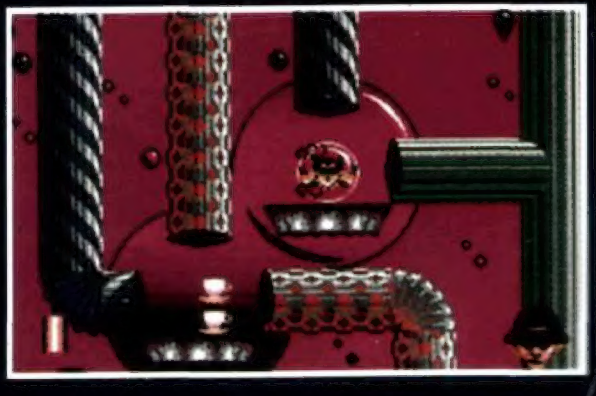
HANÇER - MERCENARY III

MIDI - DELUXE PAINT IV

UTILITY PAKETİ
SPACE QUEST IV
CASTLES
LARRY 1
RÖPORTAJ:
ATA NİRUN

SIMANT

HARLEQUIN



BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

DELUXE PAINT 4 14-17

GRAFİK TEKNİKLERİ 18

MÜZİK

MIDI VİTRİNİ 24-28

DAİMA 28

İLHAN İREM

ÖZEL

IV24 31-33

AYIN KONUĞU 38-39

ATA NİRUN ■

KISA UTILITY'ler 40-42

SHELL 54-55

PİLOTLAR KAHVESİ 63-64

VİRÜS 100

SHOW TIME 101

INDEX 102

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 8-11

AYIN OYUNLARI 12

OKUR MEKTUPLARI 46

AMIGA SALATASI 50-52

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 56-57

OYUN TANİTİM

ADVENTURE 58-62

SPACE QUEST IV. 58-59

LARRY 1 60-62

ALCATRAZ 65

CASTLES 66-67

GOLDEN EAGLE 68

BIG RUN 68

HARLEQUIN 69

ENGLAND CHAMPIONS 70

HANÇER 71

ISHIDO 72-73

MATRIX 74

ORK 75

WRESTLE MANIA 76

FLIGHT SIMULATOR 78-83

TILT 84

DYLONDOG 85

KILLER BALL 86

WROOMS 87

SIMANT 88-91

MERCENARY 92-93

RED BARON 94-95

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC'TE DOSYALAMA 96-98

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C 20-22

PASCAL 34-35

AMOS 36

ASSEMBLER 43-45

ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR 47-49

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

BAŞBAŞA

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
MURAT ŞENYÜZ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ '
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

.MONTAJ
TURGUT TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 511 07 81

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ FİLM ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

Merhaba,

Baharın tüm güzelliği ve parlaklığı ile kendini göstermeye başladığı şu günlerde, zaman zaman yağan yağmurlar nedeniyle biraz gölge düşüyor. Ama, insanlar yavaş yavaş baharın havasına girdi.

Bilgisayar dünyasında ise son günlerin en güzel haberi, tamamı Türk yapımı bir oyunun satış rekorları kırması. Orjinalleşelimmi, orjinalleşmeyelim mi derken ve orjinal program satışının yerleşmesinin, Türkiye'de programcı ve firmaları muhakkak heveslendireceği iddia edile dursun, bir Türk strateji oyunu yapıldı. piyasaya sürüldü. Satış rekorunu nasıl ölçtüğümü sorabilirsiniz. Tabii ki Türkiye koşullarında ve sağlıklı bir kıyaslama için yeterli veri olmayan bir ortamda. Kendi adıma ben bu değerlendirmeyi beklenenin üstü ya da altı şeklinde yapabiliyorum. Bir değerlendirme şekli de son bir yıldır yurtdışı software firmalarının yurdumuza gelen ve satışa sunulan oyun ve programları ile kıyaslamak tabii. Bu da doğru bir değerlendirme olmaz. Ancak Türk yapımcıların adını taşıyan bir sonraki programın değerlendirmesi daha rahat yapılabilecek bu açık. HANÇER, Türkiye'de bilgisayarlı yaşamın bir dönüm noktası. İşin en güzel yanı, programın şu ana kadar kırılmamış olması. Lütfen, dikkat edin: Kırılamamış olması demiyorum, kırılmamış olması diyorum. Zira Hançer oyunu "bu program kırılamaz" iddiası ile yola çıkmıyor. Biraz abartarak söyleyebilirim ki, bu Türk bilgisayar kullanıcılarının bir sağduyu testi idi bence. Bu sözüm tebessümlerinize yol açacak biliyorum; ama gerçekten büyük bir ilgi ve iyiniyet ile karşılandı Hançer. Gerçi bunun için gereken şartlar da sağlanmıştı. Bir kere fiyat makul. Hiç itiraz etmeyin. 3 diskettik bir oyuna, minimum 30.000.-TL ödüyorsunuz. Eh, Hançer bir strateji oyunu ve kitapçığına ihtiyacınız var. Üstelik oyun zaman zaman kitapçıktar kod da soruyor. Bir de kitabın fotokopisini çektireceksiniz; uğraşması da cabası. Üstelik elinizde orjinal kutusunda, özenle yapılmış gururlanabileceğiniz bir TÜRK oyunu duruyor.

Aslında hepimizin Hançer'in yaratıcılarına gönül borcumuz var. Ne derseniz deyin, bilgisayar, vurgulayarak belirtiyorum özellikle Amiga kullanıcılarının teşekkürleri oyuna gösterdikleri ilgiden belli. İyiniyet ve sağduyu da takdire değer. Bu demektir ki, gelecekte Amiga için çok güzel şeyler yapılacak. Bilgisayar programcısı arkadaşlara da ufak bir not yazmak istiyorum iznimizle. Siz sevgili Amiga'cılar, bugün Hançer'e gösterilen ilgi yarın belki de sizin yazdığınız programlara kayacak. Lütfen bir şeyler üretin, ortaya çıkartın. Zamanınızı program kırmakla geçirmeyin. Çünkü gördük ki, bir emekle üretilen herşey gereken karşılığı alıyor artık.

Bu ay dergimizde sizin için en güzel konulara yer vermeye çalıştık yine. Müzik köşemizde bu ay MIDI VİTRİNİ adı altında MIDİ kullanıcıları için klavuz sayılabilecek bir köşe başlattık. Değişik utility yazılarımızın yanında sürekli yazılarımız tüm hızıyla sürüyor. Oyun tanıtımlarımız yine birbirinden güzel. Sabırsızlıkla beklediğiniz Deluxe Paint 4'ün açıklaması da bu ay ki yazılarımız arasında. Beğeneceğinizi umarız.

Gelecek aya derken bir değişiklik yapalım ve hepinize iyi ve sağlıklı bir bayram dileyelim. Nice bayramlara hep birlikte eriş mek dileği ile...

AMIGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

TWILIGHT 2000

Role Playing Game sevenlere de bir haberimiz var: Twilight 2000 çıktı., Çok detaylı bir savaş stratejisi simülasyonu olan bu oyunda grafikler de mükemmel.

SHADOW LANDS

Başka bir role playing game de İngiltere'deki Domark firmasından gelmekte. Oyunun ismi Shadow Lands. Spectrum'daki gibi 3 boyutlu grafiklere sahip olan oyun hem Amiga, hem PC, hem de ST için hazırlanmış durumda.

LUCASFILM'DEN YENİ BİR INDIANA JONES.
FATE OF ATLANTIS

Lucasfilm, Secret of Monkey Island'dan sonra yeni bir adventure ile daha bilgisayar kullanıcıları arasında adını duyuracak: India-
na Jones IV- Fate of Atlantis. Hollywood'un en ünlü senaryo yazarlarından Hal Barwood tarafından yazılıp dizayn edilen Fate of Atlantis'in hataları ve düzenlemeleri Lucasfilm grubu tarafından yapılmış.

Indiana Jones filmlerini sevenler herhalde oyunu da beğenecekler.

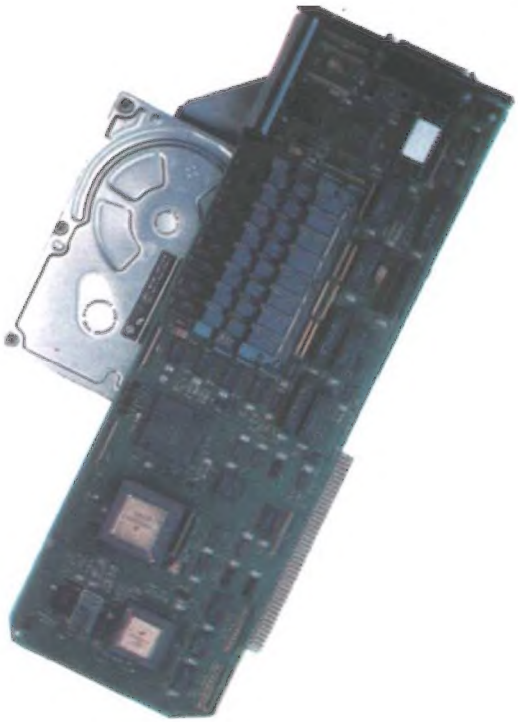
DÜNYADA 3 MİLYONUNCU AMIGA DA SATILDI...

Artık dünyada üç milyondan fazla insan Amiga kullanıyor. Üç milyonuncu makina 1991 Kasımında satılmış.

1985'te piyasaya sunulmasından sonraki 3.5 yıl boyunca bir milyon satış rakamına ulaşan Amiga, sonraki 1.5 yılda bunu ikiye katladı. Son bir milyonluk satış da sadece bir yıl içinde gerçekleşti.

Dünyada ve özellikle Amerika ve Almanya'da video, multimedia ve grafik çalışmalarında yaygın olarak kullanılan Amiga'nın oyun makinesi imajı, Amiga 500s ile yüksek kapasiteli bilgisayarlar sınıfına kabul edilmesiyle sona erdi. Dünya bilgisayar magazin dergileri Amiga'nın bir oyun bilgisayarı olarak görülmesini şiddetle eleştiriyorlar.

YENİ BİR HIZLANDIRICI KART: G-FORCE



Değişik harddiskler ve hızlandırıcı kartlarla tanımaya başladığımız GVP firması en son olarak da G-FORCE adı altında iki değişik hızlandırıcı kartı piyasaya sürdü. Bu kartlardan ilki 040 kodunu taşımakta ve üzerinde 68040 mikroişlemcisi bulunmakta. Bilindiği gibi 68040 işlemcisinin içinde 4'er KByte'lık iki cache memory, MMU ve FPU üniteleri ve tabii İci CPU'nun kendisi bulunmakta. G-Force 040 kartı ile 22 MIPS ve 3.75 MFlops hızına ulaşmak mümkün. Kartın üzerinde ayrıca 40 ns'lik çok hızlı 32 bitlik RAM'ler de mevcut. Kartın hafızası istenildiğinde 24 MByte'a kadar genişletilebilmekte. Kartın tek kötü özelliği A-3000 için üretilmiş olması. G-Force 030 ise A-2000 için tasarlanmış olup 50 MHz'lik bir hız sağlamakta. Üzerinde, isminden de anlaşılacağı gibi 68030 işlemcisi bulunan kartın üzerindeki boş RAM slotları doldurularak 16 MByte'a kadar genişletme yapabilmek mümkün. Tabii bu RAM cipleri 32 bitlik RAM SIMM modülleri olmak zorunda. Kartın üzerindeki ekstralardan biri de üzerinde SCSI harddisk kontrol kartının da bulunması.

21 MEGABYTE'LIK OPTİK DİSKETLER

Digital Micronics firması, 21 MBytc'lık optik floppy disketleri okuyup yazabilen disket sürücüsünü piyasaya çıkardı. Optik floppy disketlerin optik CD'lerden farkı, yüzeylerinin normal disketlerle optik disklerin karışımından oluşması. Bu şekilde normal gibi gözüken disketler sayesinde 22 disketin kapasitelini tek bir diskete sığdırmak mümkün. Bu uzel disketlerin her biri 20 dolar ve disket sürücüsünün de fiyatı 649 dolar.

POPULOUS II

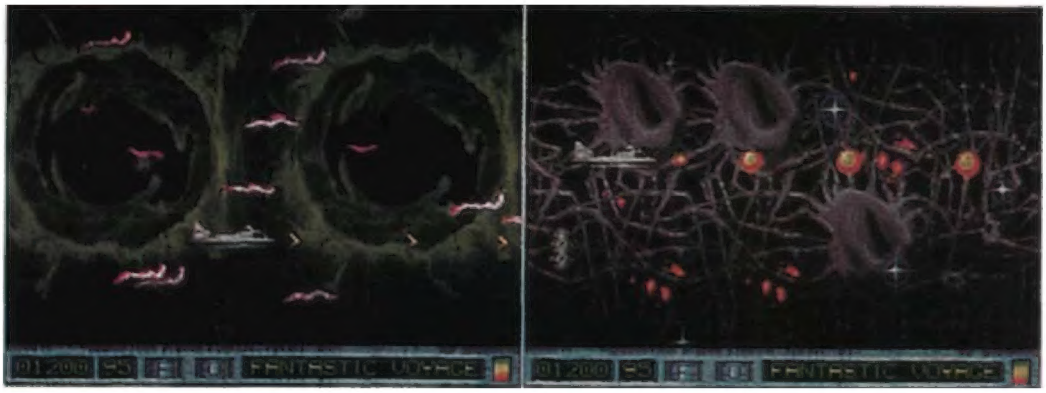
Populous oyununu sevenlere müjde : Gerçek Populous II oyunu çıkmış durumda. Oyuna birçok yeni level eklenmiş ve 4 kişi aynı anda oynayabiliyor. Oyunun en güzel özelliği de az da olsa düşünebilme yeteneğine sahip olması.

Supra FAX Modem

USRobotics firmasının çıkarttığı modemler, bir sürü sorun çıkarmaya başladıktan sonra Supra firması büyük bir atak yaparak SupraFAXModem serisini piyasaya çıkarttı. Bu seride üç ayrı modem bulunmakta. İlki 9600 Baud Fax, 2400 Baud Data transferi yapabilmekte. İkinci model hem FAX, hem de data modunda 9600 hız ile çalışabilmekte ve V.32 protokolünü destekleyebilmekte. Ailenin en hızlı çocuğu da V.32 bis protokolüyle çalışabilmekte ve hem FAX, hem de modem modunda 14400 Baud transfer hızına ulaşabilmekte. Bu modelin en önemli özelliği ise hat

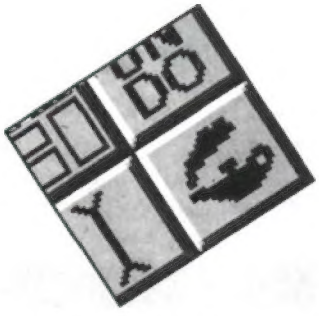
temiz olduğunda maksimum 38400 Baud'a kadar hızını artırabilmesi.

Fantastic Voyage



Çoğumuzun küçükken seyrettiği bir bilimkurgu filmi vardı: Fantastic Voyage. Bu filmde özel bir denizaltı küçültülerek insan vücudunun içersine sokuluyordu. Filmde bu geminin seyahati sırasında başına gelenler anlatılmıştı. Çoğumuz zamanında bu filmden çok etkilenmişizdir. Artık kendi başınıza bu macerayı yaşayabilme imkanınız mevcut. Centaur Software firması bu konuyu Amiga'ya uyarlayıp oyununu çıkarmış.

PROFESSIONAL PAGE 3.0



Masaüstü yayıncılıkla uğraşanlar için çok güzel bir haber : Professional Page 3.0 çıktı! Yeni versiyona birçok yeni özellik de eklenmiş durumda. Bunların en güçlüsü Genie. Bu özellik yardımıyla istenilen layout anında yaratılabiliyor. Bu şekilde iş mektuplarını, zarf başlıklarını ve benzeri sayfa tasarımlarını tek tuşa basarak yaratabiliyorsunuz. Ayrıca bu yeni versiyona ARexx interface'i ve 300 ARexx komutu da eklenmiş. Bu sayede ARexx kullanan diğer programlarla kominikasyon da sağlanmış. Undo özelliği yardımıyla yapılan son işlem geri alınabiliyor. Ayrıca ProDraw kanalı yardımıyla ProDraw'da çizilen clipart'lar diskete kaydedilmeye gerek duyulmadan ProPage'e aktarılabiliyor.

ECO QUEST
THE SEARCH FOR CETUS

Uzun süredir piyasaya güzel ve çok detaylı bir adventure oyunu çıkmamıştı. Eco Quest - The Search For Cetus oyunu, adventure meraklılarının açlığını giderecek nitelikte güzel bir oyun.

Görünüşte, Eco Quest ile Willy Beamish çok benzer oyunlar. Ancak biri yerine diğerini tercih etmek yanlış olur; zira Willy Beamish'te komiklik ön planda. Eco Quest ise yeni başlayan adventure'cular için ideal.

Eco Quest, tüm Quest'ler gibi bir Sierra oyunu.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

PUBLIC DOMAIN DISK SERVİSİ:

Selam arkadaşlar. Bu aydan itibaren, değişik bir hizmet servisi başlıyor. Bu servisin adı, PUBLIC DOMAIN servisi. Dergimiz tarafından sizler için hazırlanan PUBLIC DOMAIN disketleri sizlere gönderebileceğiz. Disketlerde her ay sizler için seçilen beş program olacak. Programlar arasında oyunlar ve utility'ler bulunacak. Ayrıca diskette her ay bir ya da iki BONUS program da extradan ilave edilecek. İlk ayın PUBLIC DOMAIN disketindeki BONUS program, bir demo. Her ay bu disketleri toplayarak mükemmel bir program arşivi yapabilirsiniz. Şimdi bu ayın disketinin içine bir bakalım neler var?

PD DİSK #1, bu olayın başlangıç olduğu için bu disketimizin içine tüm çeşitlerden bir örnek koyduk. Disketteki oyunlar eğlenmenizi sağlarken, utility'ler bilginize bilgi katacaktır. Şimdi sırasıyla diskette hangi seçeneklerde hangi PUBLIC DOMAIN'ler var bakalım.

1. TITANIC CRUNCHER vl.2:

İşte eh iyi cruncher programlarından biri. Yeni versiyonu ile artık programlarınızı daha iyi sıkıştırabileceksiniz. Kullanımındaki kolaylıklar yüzünden tüm amatör ve profesyonel kullanıcılar tarafından rahatlıkla kullanılabilir. Sıkıştırdığınız programlar yüklenirken ekrana istediğiniz mesajı yazdırabilirsiniz. Tüm bu kolaylıkları TITANIC CRUNCHER sağlıyor.

2. CAVE RUNNER:

Şu eski BOULDER DASH oyununu oynayıp sevmeyen var mı? İşte AMIGA'da yapılmış ei iyi BOULDER DASH'lardan biri. Yeni özellikler ve hızı yüzünden en kısa zamanda favori oyununuz olacak. Mükemmel ses efektleri ve tatlı grafikleri sayesinde kendisini sevdiren bir oyun. Aman dikkat kafanıza her an bir taş düşebilir.

3. SCOOPEX UTILITY BOOT:

Artık boot blok virüsleri yok etmek çok kolay. Bu program sayesinde boot bloklarınıza UTILITY BOOT koyabilirsiniz. Hem hafızadaki, hem de boot bloktaki virüsleri yoketmek artık çok kolay.

4. NUKE vl.4b by **LSD:**

Nedir şu SADDAM VİRÜS'ü diye düşünenlerin başına kabus gibi bir dert gelebilir. Siz şu SADDAM'ın tedbirini şimdiden alın. İşte SADDAM'ın en iyi killer'larından biri. Hem diske tinizi SADDAM VİRÜS'ünden temizler, hem de tamir eder. Aynca CCCP virüsünü ve öteki yeni LİNK virüslerini de rahatlıkla yokeder.

5. DISK MASTER 3.0 by PARADOX:

Sistemin korkunç komutları ile boğuşmak yerine, bu programla disket işlemlerinizi kolayca halledebilirsiniz. Copy yapmak, disk formatlamak, Noisetracker müziklerini dinlemek artık çok çok kolay. Bu gelişmiş DISK MASTER programı da sizler için bu diskette.

!! BONUS * BONUS * BONUS * BONUS * BONUS * BONUS !!

. 6. BBS DENTRO by DAN of ANARCHY:

İşte bu ayın BONUS programı. Mükemmel müziği ve yeni efektleri ile mükemmel bir demo! Chessfunk, point vector ve bset scroll gibi yeni efektler bu demoda.

Bu ayın PUBLIC DOMAIN disketini, dergimizden disket ve posta masrafı dahil 35.000.- TL'ye temin edebilirsiniz.

DÜNYA LİSTESİ
1. SPACE GUN
2. PINBALL DREAM
3. SPACE QUEST IV
4. MIGHT AND MAGIC
5. POPULOUS II
6. FORMULA ONE GRAND PRIX
7. XENON II
8. UTOPIA
9. ELITE
10. XMAS LEMMINGS

TÜRKİYE LİSTESİ
I.APIDYA(yeni)
2. ORK (yeni)
3. HANÇER (yeni)
4. WOLFCHILD (2)
5. PINBALL DREAM (yeni)
6. POPULOUS II (3)
7. CELTIC LEGENDS (8)
8. LEANDER (7)
9. SPACE GUN (yeni)
10.SIMANT(YENI)
11. FASCINATION (11)
12. BIRDS OF PREY (9)
13. HARLEQUIN (yeni)
14. FORMULA ONE GRAND PRIX (1)
15.ALCATRAZ(yeni)
16. REALMS (10)
17. ULTIMA IV (yeni)
18. SPACE QUEST IV (yeni)
19. CASTLES (yeni)
20. ANOTHER WORLD (1)

FLOP GAMES
1.TETTRIX
2. BIT IN THE MAGIC
3.1000 CC TURBO
4. CYBERCOP
5. THE KEY OF MARAMON
6. HOT RUBBER
7. RETEE
8. TITUS THE FOX
9. CONFLICT IN KOREA
10. AMBER STAR

DELUXE PAINT IV

TUNÇ DİNDAŞ&MEHMET ALİ ŞAHİN

Herkese merhaba... Geçtiğimiz aylarda söz verdiğimiz gibi bu ay size "HAM" modunda çizim yapabileceğimiz De-Luxe Paint IV programını açıklayacağız. Sanıyorum hemen herkes Deluxe Paint'in önceki versiyonları ile ilgili yazılarımızı okumuştur. Bu ay ülkemize bazı yeni grafik utilityleri geldi. Bunlar arasında çok iyi bir grafik çalıcı program ve DATABECKERin yeni font editörü bulunuyor. Bu programları gelecek aylarda bir aksilik olmazsa bulacaksınız. Neyse şimdi lafı fazla uzatmadan Deluxe Paint'e geçelim.

Programda ilk göze çarpan ikonlar oluyor. Önceki versiyonlardaki iki renk ikonların yerine bu kez kutu görünümüne sahip üç renk (daha doğrusu 2 bitplane = 4 renk) ikonlar var. Bu tarz ikon ve menüler DOS 2.0 sayesinde çoğalmaya başladı. 3D gadget adı verilen bu menüler, programa değişik bir hava katmış. Dış görünüşte değişmiş olan başka birşey yok. Ikonların yerleri ve işlevleri aynı sadece bazı ekstra Özellikler katılmış. Şimdi daha önceki özelliklere kısaca, yeni özelliklere de genişçe bir göz atalım:

Buradaki menüleri seçmek için menüleri sol mouse tuşu ile bir kere kliklemelisiniz. En yukarıdaki şekiller kalem uçlarımız. Sol mouse tuşu ile istediğimiz kalınlıktaki birini seçebiliriz. Eğer daha büyük kalem ucu istiyorsanız, sağ mouse tuşuna basarak **'SİZE'** moduna geçin. Burada sol mouse tuşuna basarak ve mouse'u hareket ettirerek istediğiniz büyüklüğe ayarlayın. Kalem uçlarının altında, artık çok iyi bilmemiz gereken küçük menücükler başlıyor. Buradaki her kareciğin en az bir görevi var. Sol mouse tuşu ile kliklendiğinde o menünün görevi olan işlevi seçmiş olursunuz. Bazılarını sağ mouse tuşu ile kliklerseniz, karşınıza ikinci bir menü çıkar.

İlk iki kare, kalemimizin türünü seçmezi sağlıyor. Birincisi, Şekilden de anladığımız gibi kesik kesik çizmemizi sağlayan kalem. Hemen yanındaki seçim ise kesiksiz ve hiç boşluksuz çizmemizi sağlayan kalem.

İkinci sırada ilk seçim düz doğrular çizmemizi sağlıyor. Bunun kullanımı ise şöyle: Ekranda istediğiniz bir yeri klikleyin, tuşu bırakmadan buradan itibaren istediğiniz yere mouse'u hareket ettirerek doğruyu çizin.

Yandaki kutuyu seçtiğimizde ise yay çizebiliriz. Bunun kullanımı da şu şekilde: Yay'ı seçtikten sonra, işaretçiyi ekranın yayı çizeceğiniz yerine yerleştirin. Bir klik yapıp tuşu basılı tutarak mouse'u hareket ettirin ve mouse'un sol tuşunu bıraktığınız yer, yayın çapı olarak belirlenmiş olur. Mouse'u yukarı aşağı götürerek istediğiniz biçimde yayı çizebilirsiniz.

Üçüncü sıradaki ilk seçenek **'FILL'**, yani doldurarak boyama. Bu seçim kapalı bir alanı istediğiniz renkte doldurmamızı sağlar.

FILL'in yanındaki seçenek, püskürtme. Pistole olarak da düşünebileceğiniz airbrush görevini görür. Kalem uçlarını seçip, istediğiniz kalınlıkta püskürtme yapabilirsiniz. Brush olarak aldığınız şekli de istediğiniz yere püskürtebilirsiniz.

Bundan sonraki dört seçenek biraz ilginç. Kare, daire, elips ve çokgenler çizmek için kullandığımız bu menü seçeneklerinde, sol üst köşeyi kliklediğimizde seçilen şekli sadece kenar çizgileriyle ve içi boş olarak; sağ alt köşeyi kliklediğimizde de içi dolu olarak çizebiliyoruz.

Sadece kenarları çizilmiş kareye benzeyen şekil ise brush (uç) alma seçeneğidir. Ekranın istediğimiz yerini kesip kopyalayabilir, "tersini alabilir, küçültüp büyültebiliriz. Bu ve öteki işlemlerden daha sonra bahsedeceğim. Brush olarak aldığımız yer eğer çok büyükse ekranda brush olarak sadece bir dikdörtgen göreceğiz. Hemen paniğe kapılıp "brush'im nereye gitti?" diye düşünmeyin. Klik yaptığınız zaman brush olarak aldığınız yeri istediğiniz yere kopyalayabilirsiniz.

"A" harfi ise, text yazmak içindir. A kutusu kliklendiğinde, mouse işaretçisi (Mouse Pointer) küçük bir dikdörtgen olarak değişecektir. Ekranda istenen yer kliklenerek klavyeden buraya yazılacak text girilebilir. DELUXE PAINT disketinden font yüklemezseniz, bilgisayarın sistem fontları olan **"TOPAZ"** ile yazınızı yazarsınız. Eğer bu seçenek sağ mouse tuşu ile kliklenirse, disketteki fontları içeren directory penceresi görüntülenir. Buradan istenen font yüklenerek kullanılabilir. Fontların listelendiği penceredeki **"SHOW"** seçeneği ile kullanılacak font görülebilir.

İkiye bölünmüş kare, mouse'u çizgi ve geometrik şekiller çizerken belirtilen değer kadar hareket ettirir. Hareket değeri vermek için, seçenek sağ mouse tuşu ile kliklenir; görüntülenen küçük menüden istenen değer girilir.

Desen şeklinde bir resim ile belirtilmiş seçenek, herhangi bir desen ya da cismin çokgenini çizmeye yarıyor. Başlangıçta, şeklin sekizgenini çizmemizi sağlıyor, ama sağ mouse tuşu ile çıkan menüden kaç kenarlı olması gerektiğini belirleyebilirsiniz.

Büyüteç ise, ekranın bir bölümünü büyüterek detayları görebilmeyi sağlar. Bu seçeneğe **"ZOOM"** adı verilir. Bunun hemen yanındaki içice karelerse, büyütme oranını ayarlamayı sağlar. Resim bulunan ekranın herhangi bir yerini büyütüp bu seçenek kliklendiğinde, zoom belli oranlarda büyür. Artık zoom için bu oran esas alınacaktır.

UNDO, son yapılan işlemi silmeyi, yani geri almayı sağlar. Yanlış bir hareketten doğan hatalar UNDO ile silinebilir. Önemli olan UNDO seçiminden önce herhangi bir tuşa basmamış ya da seçim yapmamış olmaktır.

Serbest, doğru ve yay çizimlerini sağ tuş ile kliklediğimizde, önümüze bir pencere çıkıyor: **"SPACING".** Bu pencere yardımı ile bahsettiğimiz üç çizim tarzında da geçerli olan ve "Kesik çizgi" diyebileceğimiz bir olanak tanınmış.

CONTINUOUS ile de vamlı çizgiler çizebiliyorsunuz. **"AIR BRUSH"** ile, belirlenen boyuttaki kare içine sprey kullanarak çizim yapılır. **EVERY Nth DOT** ile bir N sayısı belirlenir ve çizimdeki her N'inci nokta çizilir. Diğer ara noktalar ise çizilmez. N **TOTAL** ise çizginin toplam nokta sayısını belirtir. Yani çizgiyi uzatıp kısaltmanız bir şeyi değiştirmez; nokta sayısı hep aynı kalır.

İkinci ekstra özellik ise **"FILL"** fonksiyonuna eklenmiş. **"SOLID",** yapılan değişiklikleri iptal ederek tekrar normal boyama işlemine geçer, yani seçilen renk ile istenen bölümü boyar.Önceki versiyonların tüm fiil özellikleri aynen korunmuş; ama bu kez yatay, dikey ve dairesel doldurmanın yanına ışığa göre doldurma da eklenmiş. Ve bu doldurma sırasında tram (tarama) tekniğinin özellikleri de eklenerek daha iyi geçişler sağlanmış. Yeni olan tüm boyama tarzlarında alan doldurulduktan sonra ışığın yönü bir doğru parçası ile ayarlanıyor ve buna göre yüzeydeki geçişler yapılıyor. **"LINE"** ile, alan düz sayılıyor ve düz yüzeye düşen ışık ile çiziliyor. **"SHAP"** ile, alan kabartılıyor; **"CIR"** ile alan daireselmiş gibi kullanılıyor. "CON" seçeneğinde köşeler zemine tutturuluyor ve alan kabartılarak boyanıyor. "HI" ise, alanın ışık yönüne doğru yerden yükseldiğinin düşünülmesini sağlıyor. **"RANDOM"** seçeneği, ton geçişleri arasındaki taramalann düzensiz olmasını; **"RANGE",** alanın tanımlanan herhangi bir range ile doldurulmasını sağlar. Bu tarz doldurmaları, geçtiğimiz aylarda tanıttığımız "ALIEN BREED" oyununun "STORY" disketinde bolca görebilirsiniz.

Ana ekrandaki diğer özellik ise, PALETTE'te yapılan değişiklikler. "P"ye basar basmaz ya da sağ tuş ile renk ikonuna klikleyince, disketten bildiğimizden farklı bir palet penceresi yüklenerek ekrana yerleşiyor. Bildiğimiz fonksiyonlardan farklı olarak **"CLEAR", "REVERT"** ve sol üstte iki ok var. **"CLEAR"** ile renkler yok ediliyor. **"RGB"** olarak **FFF,** yani beyaz, değerlerine sahip olsalar da palette görünmezler. **"REVERT",** daha önce pulldown menülerde yeralan **"DEFAULT", "RESTORE"** seçeneklerinin karşılığı olarak konulmuş. Oklara gelince: Programımız "HAM" modunda kullanılan renkleri farklı paletler halinde hafızada tutar. Bir iki ok yardımı ile bir önceki ya da bir sonraki palete geçebiliriz. Bir anlamda sayfa sayfa ilerlemek manasına da gelir.

Ana ekranda **"HAM"** modunda iken palet "16" renk olarak görünür. Renklerin altında ise bir harf vardır. Bu harf, kullanmakta olduğumuz paletin bölümünü belirtir. Harfin yanındaki oklar ile paletin diğer bölümlerine geçilebilir. Böylece 256 renk

tasarlanabilir.

Eveeet, şimdi geldik "PULLDOWN" menülere:

PICTURE MENÜSÜ:

Buradaki seçenekler 3.14 versiyonundakilerin aynısı ancak **"COLOR"** seçeneği kaldırılarak yeni bir menü oluşturulmuş.

LOAD: Disketten resim yüklemek için gireceğimiz menü.

SAVE: Yaptığımız resimleri diskete kaydetmemize yarayan seçenek.

DELETE: Disketten istediğimiz dosyayı silmeye yarayan seçenek.

DISKS: Varolan tüm sürücülerin listesi alınabilir.

ASSIGNS: Directory'lere göre bir liste verir.

PARENT: Bir üst directory'ye geçebilirsiniz. PARENT'in ayrıca bir seçenek olarak düşünülmüş olması oldukça iyi. Başka bir iyi değişiklik ise çift klik yöntemi. Disk işlemlerinde istediğiniz dosya ismini iki kez klikleyerek yükleme, kaydetme ve silme işlemlerini yapabilirsiniz.

SCREEN FORMAT'ta ise farklı ekran çözünürlükleri ve farklı renk sayılarının yanı sıra **"HAM"** modda çalışabilmemiz için "HAM" seçeneği konulmuş.

PRINT: Yaptığımız resimleri printer'dan çıkartmak için kullanılacak seçenek.

SPARE: Arkaya çalışma ekranı açar.

PAGE SIZE: Resim yaptığımız ekranın boyutunu yani pixel çözünürlüğünü değiştirmeye yarar.

SHOW PAGE: O anda resim yapılan ekran büyük boyutta ise, tamamını görmeye yarar.

ABOUT: Program hakkında minik bir bilgi penceresi açar.

QUIT: Programdan DOS'a çıkmak için kullanılır.

BRUSH MENÜSÜ

Bu menüdeki **"LOAD", "SAVE"** ve **"DELETE"** için Picture menüsünde yazdıklarım aynen geçerli.

SİZE: Brush'ın boyutunu değiştirmek için kullanılan seçenek. Boyut, **"STRECH"** seçeneği ile mouse yardımı ile belirlenebilir.

FLIP: O andaki brush'ı sağa ve sola çevirmek için kullanılır.

HANDLE: Brush olarak alınan parçanın, mouse ile tutulması gereken yerini belirlemek için kullanılır. Brush, **"CENTER"** ile ortadan, **"CORNER"** ile de köşeden tutulabilir.

"ROTATE" seçeneğinin alt seçenekleri olan **"90 DEGREES** ve **ANY ANGLE** yanında, bir de **"SHEAR"** seçeneği eklenmiş. **"SHEAR"** ile, brush'ın üst noktası sabit kalarak alt kısmını yatay eksende istediğimiz kadar uzatabiliyoruz. Böylece brush, sanki, perspektifin bir parçası ya da bir koni üzerine sarılmış gibi bir etki ile gösterilebiliyor.

Bu menüdeki yeni seçenek ise **"SPARE".** Aynen picture menüsündeki spare gibi çalışıyor. Brush için de bir yedek ekranı yaratılmış. **BRUSH->SPARE** ile brush'ımızı yedek ekrana kopya ederiz. **BRUSH<->SPARE** ile ise, o andaki brush ile spare ekrandaki brush yer değiştirir. **"METAMORPH"** ise, bu kısmı vurucu özelliği. Spare brush ekranına bir brush atın, sonra da yeni bir brush alın. Metamorfoz için Metamorph'u seçtiğinizde, bir pencere görüntülenerek, kare sayısı sorulur. Bu sayıyı belirleyip bekleyin. Amiga, kendine göre en uygun biçimde spare ekrandaki brush ile ikinci aldığımız brush arasında, belirttiğimiz sayıda kare ile bir geçiş yapar. İşlem bittikten sonra, spare ekrandaki brush önümüze gelir. Sol mouse tuşunu her klikleyişte bir sonraki kare brush olarak karşımıza çıkar. Animasyonlar için rahatça kullanılabilecek bir özellik. Ancak bu seçenekten fazla şeyler beklemeyin. Hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

MODE MENÜSÜ:

MATTE: Brush olarak alınan şeklin gerçek renklerini yerine getirir.

COLOR: Brush olarak alınan şekli o andaki seçilmiş renge boyar. Gölge işlemleri için sıkça kullanılan bir seçenek.

SMEAR: Fırça ucu sayesinde renkleri karıştırmak için kullanılır.

SHADE: Paletteki renk sırasını göz önüne alarak **'RANGE'** yapılmış renkleri tonlamaya yarar. Yani resim ekranındaki bir rengin tonunu açmak ya da koyultmak için kullanılır. Büyük bir fırça ucu seçin

ve 'RANGE' edilmiş renkleri bu fırça ucu ile klikleyip ekrana birşeyler yapın.

BLEND: Kullanılan pixel sayısını bozmadan pixelleri karıştırmaya yarar.

CYCLE: Palette 'RANGE' olarak tanımlanmış renkleri kendileri içinde kaydırır. Böylece bir renk akışı olur.

SMOOTH: Renkleri yumuşatmak için kullanılır. Yumuşatma yapılacak renkler, yani en parlak kalem rengi ve zemin rengi arasında, palette de renk geçişi olmalıdır.

REPLC: Brush, aldığımız büyüklükte bir şekle bürünür. Ve bu şeklin arkası görünmez.

MIX: Brush'ın basılacağı alandaki renklerle brush renklerini karıştırmak için kullanılır. Ortaya çıkması gereken renk ise paletteki en uygun renk olarak seçilir.

HBRITE: Halfbrite işlemi için kullanılır.

ANIM MENÜSÜ:

Bu menüde pek bir değişiklik yok. Seçenekler temelde aynı görünüyorsa da, alt seçeneklere ek yapılıp daha iyi bir hale getirilmiş. "LOAD", "SAVE", "ANIM BRUSH", "METHOD" seçenekleri aynen korunmuş. Hiçbir ek ya da çıkartma yapılmamış.

"MOVE" seçeneği aynen korunmakla birlikte "LOAD" ve "SAVE" işlemleri, move için ayrıca yapılmış.

"FRAMES" seçeneğindeki "COPY TO ALL" ve "DELETE ALL" seçenekleri kaldırılmış. Diğer seçenekler ise daha kapsamlı bir hale getirilmiş. "ADD FRAMES" ile bu kez sadece bir değil istediğimiz kadar frame ekleyebiliyoruz. "DELETE FRAMES" ile yine aynı şekilde istediğimiz aralıkta ve/veya istediğimiz kadar frame silebiliyoru2. "COPY FRAMES" ile iki tarz işlem yapabiliyoruz. Ortaya çıkan pencere iki parçaya bölünmüş. Üst parçada frame'i istediğimiz diğer framelere kopyalayabiliyor; alttaki ile de animasyonun istediğimiz kadar karesini, istediğimiz kareden önceye ekleyebiliyoruz. Böylece frame sayısı artmış olur.

CONTROL:

SET RATE: Saniyede gösterilecek kare sayısını girmemize yarar.

PREVIOUS: Bir önceki frame.

NEXT: Bir sonraki frame.

GO TO: İstenilen frame'e (kare'ye) gitmenizi sağlar.

PLAY: Yaptığınız animasyonu gösterir.

PLAY ONCE: Animasyonu bir kere gösterir.

PING PONG: Yapılan animasyonu normal olarak gösterdikten sonra bir de geriye doğru gösterir. Bu gösterim işlemi devamlıdır.

PANEL ON/OFF: İşlemlerde kolaylık sağlanması amacıyla eklenen panel, bu seçenekle açıp kapatılabiliyor. Panelde, bu menünün hemen hemen tüm işlemleri yapılabilir. Üstteki bar ile animasyonun karesi ayarlanabilir. Paneldeki ikonlar sıra ile şu işlemleri gerçekleştirirler: göster, bir kare geri, en başa, en sona, bir kare ileri, ping pong, frame ekle, frame sil, move, LIGHT TABLE ON/OFF (ışıklı masayı aç/kapat), iki kareyi işleme koy, P bir önceki, N bir sonraki. "LIGHT TABLE" yani ışıklı masa, çizim sırasında kolaylık sağlaması amacı ile yapılmış. Işığı açtığımızda, bir önceki kare ile birlikte bir görüntü elde ederiz. Böylece çizim yapmamız oldukça kolaylaşır. "2" ikonu klieklenirse, gerideki 2 kare birden görünecektir.

COLOR MENÜSÜ:

Bu menü tamamen renk ile ilgili işlemlere ayrılmış.

RANGES: Daha önce palet işlemleri ile bir arada yapılan range tanımlama işlemleri, bu kez ayrı bir seçenek olarak yapılmış ve oldukça genişletilmiş. Ortaya çıkacak panelde işlemlerimizi yapıyoruz.

SHOW, panelin üstünde bir çubuk ile RANGE'i daha iyi görebilmemizi sağlar. REVERSE ile range'i tersine çevirebilir, "CLEAR" ile RANGE'i tanımlanmamış haline getirebilir; "RATE" göstergesi ile "CYCLE" sırasındaki hızı ayarlayabiliriz. "RANDOM" renklerin rastgele karıştırılmasını; "REVERT" ise herşeyin eski haline dönmesini sağlar. "RANGE" tanımla işlemi şu şekilde yapılıyor: Paletten bir renk seçin ve bunu üstte ipe dizilmiş boncuklar gibi görünen kısmın herhangi bir yerine koyun. Bu işlemi sıra ile diğer renklerle tekrarlayın. Böylelikle tam sekiz adet "RANGE" tanımlanabiliyor, üstelik önceki versiyonlardaki gibi renklerin sıra ile olması gerekmiyor.

PALETTE: Renk ayarlamaları için kullanılır. MIXER ON/OFF, daha önce bahsettiğim paneli açar ve kapar. "ARRANGE" ile bazı palet ayarlama işlemlerini daha hızlı bir şekilde yapabilirsiniz.

USE BRUSH PALETTE: O anda palette bulunan renkleri silerek son alınan brush'ın renklerini kullanır. Son alınan brush'ın renklerini palete kopyalar.

RESTORE PALETTE: Son yapılan değişikleri yok ederek daha önceki paleti aktif hale getirir.

DEFAULT PALETTE: Paleti Deluxe Paint'in açılıştaki paletine dönüştürür.

Bu seçenekler, aynen eski versiyonlardaki işlevlerindeler. "LOAD" ve "SAVE" ise sadece paleti diskete kaydetmeye ya da yüklemeye yarıyor.

COLORSET: Buradaki seçeneklerden de bazılarını (BG -> FG, BG <-> FG, REMAP) diğer versiyonlardan biliyoruz. RECOMPUTE, HAM modunda REMAP" işlemini gerçekleştiriyor. "LOAD" ve "SAVE" ise aynen palette olduğu gibi iş görür ancak bu kez tüm renk seti için.

EFFECTS MENÜSÜ:

Genelde ana efektlere ayrılmış olan bu kısımda yine eski tanıdıklar var. "BACKGROUND", "PERSPECTIVE" aynen karşımızda. Daha önce perspektif işlemi sırasında karşımıza çıkan ANTI ALIAS, bu kez ayrı bir seçenek haline getirilmiş. İşte diğerleri:

STENCIL: Renk kilitleme ile ilişkin bu fonksiyonun alt seçenekleri şunlar:

MAKE: Renkleri kilitlemeye yarar.

REVERSE: Kilitlenen renkleri tersine çevirir. Yani seçilmiş renkler seçilmemiş, Seçilmemiş olanlar seçilmiş konumuna getirilir.

ON/OFF: Stencil modunu kapatıp açmaya yarar.

Stencil fonksiyonuna da "LOAD" ve "SAVE" işlemleri eklenmiş. Yeni eklenen iki fonksiyondan biri olan "SHOW" ile stencil yaptığımız renkleri ekranda görebiliriz. Diğet seçenek "PAINT ON/OFF" ile ise "SHOW" işlemi sırasında boyama yapıp yapmama arasında seçim yapar.

LIGHTTABLE: Bu seçenek animasyonlar ile kullanılır. Bunu zaten biraz önce açıklamıştım. Bu seçeneğin diğer alt seçeneklerini de "ANIM" menüsü sırasında açıkladım.

PROCESS: "TINT", "HUE" ve VALUE" seçenekleri ile çizim sırasında asıl renklerin önüne perde koymak şeklinde tanımlayabiliriz. Bunları daha önceki versiyonlarda "MODE" kısmında görmüştük.

TRANSFLUENCY: Bu da tanıdık. "SETTINGS" ile "0" ile "100" arası bir ayar yapabiliriz.

PREFS MENÜSÜ:

Ve son pulldown menümüz. Burada bildiğiniz gibi programla ilgili genel özellikler yer alıyor.

COORDS: Mouse göstergecinin koordinatlarını gösteren bölümü açıp kapamaya yarar. "Biz bunları zaten biliyorduk" diyebileceğimiz çok basit bir menü.

DELUXE PAINT IV, iyi bir program. Elime ulaşan 4.02 versiyonunda bazı huğların (hataların) düzeltilmiş olduğu söyleniyor. Ama belirgin bir fark yok, emin olun. Bu programı edinin, ancak eski 3.14'ünüzü atmayın, her an yeniden kullanmaya başlayabilirsiniz. Kullanımdaki pratiklik ve hızlılık yeni versiyonda maalesef yok. Ama yeni efektler sayesinde alınıp bir kenara koyulması gereken bir program.

Burada önemli bir not yazmak istiyorum. Grafik meraklısı okurların dikkatine! Eğer elinizde PIXMATE'in 1.1'dan başka yeni versiyonu varsa lütfen bana yazın.

Gelecek ay yeni bir program ya da programların açıklaması ile karşınızda olacağız. Bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALİ ŞAHİN & TUNÇ DİNDAŞ

Bu ay basit ama iyi görünüşlü bir logo tekniği ile şu günlerde tüm dünyada pek de moda olan **"Çift Işıklı Metal Küre Tekniği"**ni öğreneceğiz. Adı belki uzun, ama hiç de zor değil.

SPOT LOGO TEKNİĞİ:

Önce birinci resimle başlayalım. Tipik olan logo doldurma tekniklerinden biri. Bu yazı dizisinin ilk bölümünde yer alan ve TUNÇ DİNDAŞ'in anlattığı mermer tekniğine benzese de, hem sonuç hem de uygulama açısından farklı.

Logo doldurma teknikleri genelde çizim programının teknik

yeteneklerini kullanırlar. Bu teknik de böyle. "SPOT" tekniği denilmesinin sebebi bu. Kullandığımız fonksiyon ise "SHADE". Bu fonksiyonu Deluxe Paint'in 'Efekt' menüsünde bulabilirsiniz.

Önce renklerimizi ayarlayalım. Ben kahve tonlarını kullandım, ama bu teknik genelde tüm renklerle iyi sonuç verir. Paleti ayarlarken renklerin sıra ile olmasına dikkat edin. Açıktan ya da koyudan başlayarak dizmeniz hiçbirşey farketmez, ancak elde edilen son görüntü biraz farklı olur.

Şimdi istediğimiz boyutta dolu bir dörtgeni kullanacağımız renklerin ilki ile oluşturalım. Daha sonra sağ tuş ile üstteki daire brush'larından birini klikleyerek brush'ın size'ını isteğimize bağlı olarak ve gerektiği kadar ayarlayalım. Ve bu dairenin rengini ikinci renk yapalım.

Şimdi geldik "SHADE" fonksiyonuna. "F5" tuşu ile ya da pulldown menüden shade fonksiyonunu seçelim ve dairemizi dörtgenin içine basalım. Bu işlemi tekrarladıkça dörtgenimizin rengi hazırladığımız renkler ile boyanmaya başlar. Renkler üstüste binince, bir koyu renge geçildiği için istediğimiz etkiyi yakalayabiliriz. İşimiz bitince, yani

* Renkleri açıktan başlayarak dizdiysek yeterince koyuluk,
* Renkler açığa doğru ise, yeterince açıklık

elde edene kadar işlemi tekrarladıktan sonra; dörtgenin kenarlarını temizleyelim. Diğer yanda hazır olan logo (ya da harf)'in istediğimiz bölgesini "STENCIL" fonksiyonunu kullanarak bu dörtgen ile dolduralım. Eğer siz de bizim gibi kenarlı harfler (ya da semboller) kullanıyorsanız, kenarları da yine bu dörtgeni kullanarak yapabilirsiniz. Ama kenar doldururken ışığa göre renkleri açıklaştırmak ya da koyulaştırmak gerekebilir. Bunu yaparak, kabartma ya da kazıma etkisini yakalayabilirsiniz.

Tüm alanı doldurup işlemi bitirdikten sonra; son işlem olarak dönüşleri yumuşatarak sonuca ulaşın. Nasıl logo ama? Hemen de yapılıverdi değil mi?

ÇİFT IŞIKLI METAL KÜRE TEKNİĞİ

Şimdi de ikinci resim. ÇİFT IŞIKLI METAL KÜRE TEKNİĞİ'ni hatırlatayım: "ELITE" oyun firmasının logosundaki ve BITMAP BROTHERS'ın grafikeri MARK COLEMAN'ın bol miktarda kullanıldığı daha sonra da cracker gruplardaki grafikerler için moda olan teknik.

Şimdi cam tekniklerini hatırlamanız kolaylık sağlayacak diyerek başlıyoruz. Herşeyden önce renkleri ayarlayalım: Ben en çok kullandığım iki renk olan lacivert ve kahve tonlarını seçtim. Gö-

rebildiğim kadarı ile bu iki renk en iyi sonucu veriyor.

Şimdi kürenin boyunu belirleyelim. Alttan gelen ışığın daha az alanı aydınlatacağını düşünerek, bu alanı silerek ayıralım. Şimdi alttaki küçük alanın ışığı direkt alan kısmına ikinci rengin en açık tonu ile tek bir nokta koyalım. Ve ikinci rengin ara tonları ile bu kısımdaki parlamayı yapalım. Cam küre tekniğinde benzer bir uygulama yaptığımızı hatırlayabilirsiniz.

Sırada üstte kalan ve ışığı daha çok alan yüzey kalıyor. Bu kısmın parlamasını ilk rengin en açık tonu ile biraz daha büyük yapalım. Aradaki geçiş tonlarını da aynen cam tekniğinde yaptığımızön yüzey pikselleri gibi yerleştirelim.

Şimdi yine son iş olarak dönüşleri yumuşatalım. Açık renklere yakın dönüşlerde ara tonları kullanabilirsiniz. Ama özellikle siyah yaptığımız kısımlardaki geçişlerin iyi olması gerekiyor.

Bu tekniği, bir tek rengin tonları ile de uygulayabilirsiniz. Ancak iki ışık kaynağı farklı renklerde olursa, etki daha farklı olur. Yani işin espirisi iki farklı renkte. Yine bu tekniği kullanarak yuvarlak hatlara sahip olan herhangi bir metal cismi yapabilirsiniz.

Bu teknikle biraz daha uğraşın; sonuçta düz hatlara sahip olan metalleri de çizmenin yolunu keşfedeceksiniz. Bu arada "normal metal boyama tekniğini öğretmedin ki" diyenler için ise, biraz önce bahsettiğim tek rengin tonları ile bu tekniği uygulama yolunu tavsiye ederim.

BITMAP BROTHERS'ın MAGIC POCKETS oyunun grafiklerine bir göz atarsanız, bu çift ışığın taş üzerindeki mükemmel uygulamasını farkedersiniz. Ayrıca yine aynı firma, aynı grafikerden çıkma CADAVER ve GODS; PSYGNOSIS ise LEMMINGS'te size çift ışık oyunlarını gösterebilir.

Daha önce anlattığımız tekniklere bu çift ışık olayını uygulayın. Özellikle taş, cam hatta ağaçta bile tek ışık kaynağıyla kıyaslanınca ne kadar çarpıcı sonuçlar alındığını görün.

Gelecek ay tekrar burada buluşmak üzere hoşçakalın.

AMIGA C

CENKER OZKURT

Hepinize iyi günler! Bu ayki yazımızda, diğer sayfalarda görmüş olduğunuz gibi, uzun bir (diğerlerine göre) örnek C programıyla karşı karşıyayız. Programımız, geçen sayıda vermiş olduğum örneklerin yeni bir versiyonu. Hatırlayacağınız gibi bu örnekler, bir menü oluşturarak disketteki programlarımızı kullanmamızı sağlıyordu. Bu ay da, benzer şekilde çalışan bir örnek geliştirmeyi uygun gördüm. Fakat yeni örneğimizin aynı zamanda da bazı yeni özellikleri bulunuyor.

Programımız karışık görülebilir. Fakat sakın siz de buna aldanıp yazmaktan veya incelemekten vaz geçmeyin. Çünkü böyle programları yazabilmeniz için, öncelikle yazılanları anlayabilmeniz gerekiyor. Programı yazarken elimden geldiğince alt rutinlere bölmeye çalıştım. Böylece her rutini siz de kendi programlarınızda kullanabilir ve daha rahat anlayabilirsiniz.

Yeni bir programı denerken, kesinlikle ilk bakışta satır satır incelemeyin. Listeye bakarken, rutinleri bloklar halinde görmeye ve ayırmaya çalışın. Daha sonra her bloğun ne işe yaradığını öğrenin. Böyle incelediğiniz zaman satırlar karışık gelmez ve programı anlamanız daha kolay olur.

Programda ilk olarak incelenmesi gereken blok, 'main()' bloğudur. Blok içerisinde yapılanlara dikkat edin. Daha sonra kullanılan değişkenlerin tipini, local veya global olduğunu ve ne amaçla kullanıldığını öğrenin. Altrutinleri bulun ve hangi parametrelerle kullanıldığını görün. Bundan sonra programı satır seviyesinde inceleyebilirsiniz.

Bu kadar tavsiyeden sonra, şimdi programımızın kullanılmasına bir göz atalım. Programımız compile edilip çalıştırıldıktan sonra, bir parametre istemektedir. Bu parametre, disketteki programların listesini içeren bir dosyadır. Bu dosyada, menü ismi, programın menüdeki ve disketteki ismi bir kurala göre herhangi bir text editör (en iyisi CED) ile yazılır. Programımız bu dosyadaki listeyi hafızasındaki değişkenlere atayarak saklar. Daha sonra bu liste kullanıcının seçebilmesi için ekrana sıralanır ve mouse ile kontrol edilerek seçilir. Seçilen program disketten yüklenerek çalıştırılır ve bu arada bizim programımız da kendini hafızadan siler. Programımızın yapmış olduğu iş, kısaca bu kadar. Ben bu programı yazarken, daha önce görmüş olduğum 'Selector' adındaki bir utility programından esinlendim. Bu örneği hazırlama nedenlerimin başında, sizlerin de benzer şekilde utility programları yazabileceğinizi göstermektir.

Şimdi programımızın listesine bir göz atalım. Bu arada programımızın adını 'MenuDesign' olarak belirledim. İsterseniz siz de yeni isimler koyabilirsiniz. Ne de olsa programımız bir Public Domain !...

```
/*.....*/
/* Programming and Coding by Cenker OZKURT */
/*.....*/
/*.....*/
/*        include Dosyalari       */
/*.....*/
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include<intuition/intuitionbase.h>
#include <libraries/dos.h>

/*.....*/
/*    Library yapi değişkenleri    */
/* .....*/
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct DosBase *DosBase;

struct RastPort *rp;
struct Window *window;

/*.....*/
/* Program içerisinde kullandigimiz Global değişkenler */
/*.....*/
char title[80];
charview[30][20];
chardisk[30][30];
char *name[]={ " ",0 };
char *list;
int no=0;
int fin;

/*.....*/
/*     Ana program satirlari     */
/*.....*/
main(argcargv)
int argc;
char *argv[];
 {
int a; /* local değişken */
if(argc=-l) /* menu listesi kontrol ediliyor */
      printf( "Usage : menudesign [list]\n ");
      return(1);
 }
/*..... */
/* library'ler aciliyor */
/*.....*/
IntuitionBase=OpenLibrary("intuition. library ",0);
GfxBase=OpenLibrary("graphics.library",0);
DosBase=OpenLibrary("dos.library",0);

/*.....*/
/* window ve rp değişkenleri belirleniyor      */
/* bu değişkenler belirlenmeden                */
/* window'u kullanmamız mumkun değil           */
/*.....*/
window=IntuitionBase->ActiveWindow;
rp=window->RPort;

SetDrMd(rp,JAMl);

/*.....*/
/* Bu satirlardan itibaren kendi hazirladigim */
/* rutinler cagriliyor                         */
/*.....*/
clear();            /* değişkenleri temizler */
load(argv[1]);  /* menu liste dosyasini disketten yükler */
scr_clear();     /*window'u siler.-Is32 kütüphanesinde bulunur */
draw_box();     /* window'a kutulari çizer */
search();          /* listedeki isimleri değişkenlere tasir */
menudesign(); /* programın ismini ekrana yazar */
flood();           /* programların isimlerini kutulara yazar */
a=mouse();      /* mouse ile program seçimini bekler */
if(a==0) {         /* eger secilmezse cikar */
      quit();      /* program cikisi */
      scr_clear();
      exit(0);
}
```

```
quit();
scr_clear();
printf("Loading %s...\n",view[a]);
strcpy(name[0],disk[a]); /*name yüklenecek olan ismi saklar */
execv(name[0],name);    /* diskten yükleyerek calistirir */
}

/*.....*/
/*     Cikis rutini       */
/*.....*/
quit()
{
if(list) FreeMem(list,1000);
CloseLibrary(IntuitionBase);
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(DosBase);
}

/*.....*/
/* program in ismi */
/*.....*/
menudesign()
{
char a[50];

strcpy(a,"MenuDesign (c) 1992 Programming by Cenker OZ-
KURT");
print(320-4*(strlen(a)), 192,a,strlen(a));
print(320-4*(strlen(title)),22,title,strlen(title));
l

/*.....*/
/* değişkenler temizleniyor */
/*.....*/
Clear()
(
register int i;

for(i=0;i<30;i++j j
strcpy(view[i],"                    ");
      strcpy(disk[i],"                              ");
}
}

/*.....*/
/* program isimleri yaziliyor */
./*.....*/
flood()
{
register int x,y,i;

x=0; y=0;
for(i=l;i<=no;i++) {
      print(73+x*170,34+y*16,view[i],strlen(view[i]));
      y++; if(y==10) { y=0; x++; }
}
)

/*.....*/
/*yuklenen dosyadan isimler araniyor, değişkenlere ataniyor */
/*.....*/
search()
{
int a;
register int i,j,k;

for(i=0;i<=fin;i++) {
      a=strncmp(list+i,"menu=",5);
      İf(a==0) {
      i+=5;
          while(*(list+i)!=10) i++;
          for(k=0;k<i-j;k++)title[k]=(char)*(list+j+k);
          title[k]='0';
}
a=strncmp(list+i,"-", 1);
if(a==0) {
no++;
i++; j=i;
while(*(list+i)!='+') i++;
          for(k=0;k<i-j;k++) view[no][k]=(char)*(list+j+k);
          view[no][k]='0';
          j=i+i;
          while(*(list+i)!=10)i++;
          for(k=0;k<i-j;k++)disk[no][k]=(char)*(list+j+k);
          disk[no][k]='0';
      }
}
```

```
}

/*.....*/
/* window'a yazma rutini */
/*.....*/
print(x.y,a,len)
int x,y;
char a[];
intlen;
{
SetAPen(rp,2);
Move(rp,x,y);
Text(rp,a,len);
SetAPen(rp,l);
Move(rp,x-l,y-l);
Text(rp,a,len);

}

/*.....*/
/* bir hafıza ayırarak, disketten listeyi buraya yükler */
/*.....*/
load(a)
char af];
{
struct FileHandle *file;

file=Open(a,MODE_OLDFILE);
if(file==NULL) {
      printf("%s dosyası bulunamadı..!\n",a);
      quit();
      exit(l);
}
list=AllocMem(1000,MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR);
if(list==NULL) {
      printf("Hafıza yetersiz..!\n");
      quit();
      exit(1);
}
fin=Read(file,list,1000);
```

```
  Close(file);
  return(0);
  }

  /*.....*/
  /* window'a kutular çiziliyor */
  /*.....*/
  draw_box()
  {
  register int x,y;
  for(x=0;x<3;x++) {
    for(y=0;y<10;y++) {
        box(70+x*170,25+y*16,l);
    }
  }
  }
  /* ---------- */      .
  /* kutu çizme rutini */
  /*---------- */
  box(x,y,c)
  intc;
  register int x,y;
  {
SetAPen(rp,c);
Move(rp,x,y);
Draw(rp,x+160,y);
Draw(rp,x+160,y+11);
Draw(rp,x,y+ll);
Draw(rp,x,y);
}
/*---------- */
/* mouse ile program secimi bekleniyor */
/*----------*/
mouse()
{
int ret;
int q,w,p=0;
int a,b,c,d;
register int x,y;
register int i,j;
UBYTE*m=0xbfe001;
  while(l) |
    x=window->GZZMouseX;
    y=window->GZZMouse Y+10;
    for(i=0;i<3;i++) {
    for(j=0;j<10;j++) {
    a=70+i*170;
    b=25+j*16;
    c=a+160;
    d=b+ll;
            if(x>a&&x<c&&y>b&&y<d&&(q!=allw!=b)) {
                if(p== l) box(q,w, 1); else p= 1;
                box(a,b,2); q=a; w=b;
            }
            if(!(x>70&&x<570&&y>25&&y<185)){
                if(p==l) | box(q,w,l); q=0; w=0; p=0; )
            )
        if(p==0&&!(*m&64)) return(O);
        ret=i*10+j+l
        if(ret<=no&&x>a&&x<c&&y>b&&y<d&&!(*m&64))
        return(ret);
        }
      }
    }
  }
```

Programımızın daha anlaşılır olması için /* */ satırları içerisinde açıklamaları da yanlarına yazdım. Böylece hangi rutin ne işe yarar anlamak daha kolay olacaktır. Bu arada disketteki listeyi

hangi kurala göre vermemiz gerektiğini bir örnekle açıklayayım.- Listemiz aşağıda olduğu gibi girilmelidir.

```
menu=Ceko Utility
-XcopyV6.3+xcopyv6.3
-XoperV 1.3+xoperv 1.3
-TurboImploderV4.0+TurboImploder4.0
-QBToolsV1.3+qbtoolsl.3
-Sentific Calculator+scal
-Programm Calculator+pcal
-PowerWindows+powerwindows
-PowerPackerV4.0a+powerpacker4.0a
-MultiRipperV2.0a+multiripperv2.0a
-LHarc+lharc
-FixDiskV1.2+fixdiskl.2
-DiskMasterV 1.4+dm 1.4
-DiskMonPro+diskmonpro
-DiskCraft+diskcraft
-Amas+amas
-Ced+ced
```

Böyle ayrı bir dosyada listenin girilmesinin en büyük faydası, sizin de tahmin ettiğiniz gibi yeni liste girerken her seferinde C program listesini değiştirmemiz gerekmez. Yalnızca bu dosyadaki bilgileri yeniden düzenleyip, disketteki ismiyle çağırmamız yeterli olmaktadır.

Yukarıdaki listemizin ismi 'menulist' olsun. Bu listeyi df0: içerisindeki 's' directory'sine attığımızı farzedelim. Bu durumda programı çalıştırmak için;

```
menudesign df0:s/menulist
```

yazmamız gerekmektedir. Dosyanın bulunduğu alt directory ismini ve dosya ismini doğru yazmayı unutmayın.

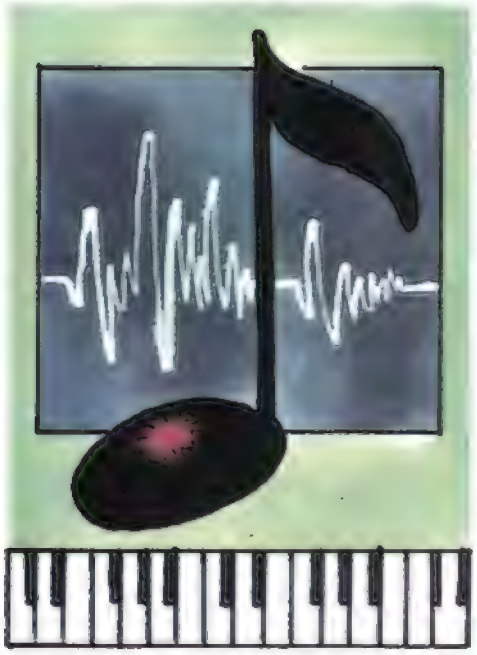
Bu arada yukarıdaki listeyi bir inceleyelim. Listede görüldüğü gibi -çeşitli utility isimleri girilmiş. Fakat burada '-' den ve '+' sonra gelen isimler farklı. Bunun sebebi; [4]-' den sonra gelen isimlerin ekrandaki, '+' dan sonra gelen isimlerin ise disketteki isimleri belirtmesinden doğuyor. Bu nedenle özellikle '+' dan sonra gelen isimlerin, diskette aynı isim altında bulunması şart. En baştaki 'menu=' ifadesinden sonraki isim ise listenin menü başlığını oluşturuyor.

Evet, sonuç olarak liste girilmesi için başka bir kurala gerek yok. Ancak şunu da belirtmem gerekir ki, kural dışı bir yazılım sonucu olacaklardan sorumlu değilim!.

Programın hazırlanması da aşağıda olduğu gibidir;

```
Compile işlemi kısaca; CC +L -s menudesign.c
Link işlemi ise ;      LN menudesign.o -ls32 -lc32
```

Bu ayki yazımızın da sonuna gelmiş bulunuyoruz. Programımızın tam açıklamasını yerimiz kalmadığı için gelecek ay yayınlayacağım. Şimdilik hepinize bol 'Bug'sız günler dilerim!...



AMIGA & MÜZİK

M.I.D.I. VİTRİNİ

KUBİLAY KILINÇ

*Selam sevgili müzisyenler!. Bu aydan itibaren dergimizde MIDI teknolojisini tanıtmaya yönelik bir köşe açmayı uygun gördük. Bu bölümde önce **"MIDI** nedir?" ve "MIDI ne değildir?" gibi soruların cevaplarını mümkün olan en sade bir biçimde ele alacağız. Daha sonra da günümüzdeki profesyonel MIDI uygulamalarını hep birlikte göreceğiz. Bir-iki sayı sürecek olan yazı dizisi, sadece MIDI konusunda sizi bilgilendirmek amacını gütmektedir. Daha sonraları bu yazı dizisi yerini MIDI sorunlarını çözmeye yönelik MIDI konusunda güncel bir köşeye bırakacaktır.*
Efendim sözün kısası "M.I.D.I VİTRİNİ"ne Hoşgeldiniz !!

MIDI, MIDI, MIDI... ALLAH AŞKINA NEDİR ŞU MIDI BİRİSİ ANLATSIN !!!

Müzisyen olan veya olmayan herkes bilir ki, şu son 10-15 yıl içerisinde elektronik teknolojisi ve buna bağlı olarak da elektronik müzik aletleri korkunç bir süratle gelişim göstermişlerdir. Bu gelişimler, bir yandan kullanıcıların bu tip enstrümanlara olan hakimiyetlerini perçinlemiş, öte yandan da yeni talepleri ve sorunları da beraberinde getirmiştir.

Zamanla en klasik olarak bildiğimiz elektronik orglar, yerlerini daha gelişmiş sesler üreten synthesizer'lara bırakmış; daha sonra bu tip aletler de talebi karşılamadığında, herbiri değişik işlevleri üstlenmiş farklı elektronik müzik aletleri tasarlanıp piyasaya sürülmüştür. Bunlara örnek olarak, elektronik davul makinaları ve elektro davullar, elektronik nefesli aletler, elektronik ses efektleri ve arranger'lan sayabiliriz.

Şimdi diyeceksiniz ki, müzisyenlerin neden bu enstrümanların gerçekleri varken taklitlerini kullanmaya ihtiyaçları oldu? Basit bir bahane olarak şunu düşünebiliriz: Müzisyenler, özellikle kompozitörler, bestelerinin tasarımlarını yaparken orkestraları toplayıp her seferinde de aynı performansa sahip olamadıklarından (olur ya, o gün piyanist karısıyla kavga etmiş olabilir), bu tip pratik enstrümanları tercih etmeye yöneldiler (veya yönlendirildiler). Tabii ki böyle düşünmek son derece aptalca olur. Çünkü batı'daki çalışma ortamları son derece yeterli. Ayrıca ölü müzisyenlerinin performansları bizim diri müzisyenlerinkinden çok daha iyi! Peki ne olabilir dersiniz?

Örneğin bir davul makinasının asıl üretim amacı, tabii ki ilk etapta sadece yeni tadlar ve ritimler yakalamayı pratikleştirmek içindi. Bu iş, müziğin giderek bu pratiklik ve hız sayesinde fabrikasyonlaşmasına dönüştü. Öte yandan hiçbiri bu teknolojinin ruhunu Van Gelis kadar ortaya dökemedi. Sözün kısası, artık birçok yenilikçi kompozitör şu veya bu sebeple bu tip elektronik müzik aletlerine gereksinim duymaya başlamıştı.

Şimdi bu gelişim sonucu ortaya şu sorun çıktı: Peki bunca kalabalık müzik aletini kim çalacaktı? Herhalde her elektronik müzik aletinin başına bir müzisyen oturtmak olmazdı. Olsa bile, olay o zaman amacından uzaklaşırdı. Tabii ki bu düşünülemezdi. Birçok kişi bu sorunu nasıl çözebilecekleri konusunda kafa patlatmaya başladılar. Acaba bütün aletler kendi aralarında tıpkı bilgisayarlarda olduğu gibi haberleşemezler miydi? Bu sayede ilk MIDI düşüncesinin tohumlan atıldı ve ROLAND ile YAMAHA Firmaları MIDI standartını ortaya çıkaran Sequential Circuits firmasıyla çalışmayı kabul ederek, nihayet MIDI'yi günlük yaşantıya soktular.

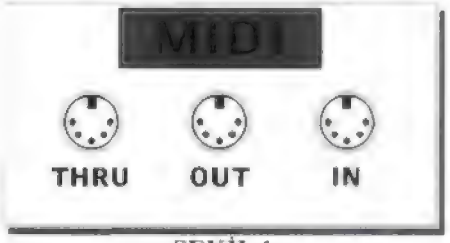
Artık elektronik müzik aletleri bünyelerinde M.I.D.I (Musical Instrumants Digital Interface) bulundurarak birbirleriyle haberleşebilmekteydiler.

Gerçekte MIDI, bir elektronik arabirimin ismi olsa da, aslında pratikte elektronik müzik aletlerinin birbirleriyle haberleşmesini sağlayan teknolojiye verilen addır.

ELEKTRONİK MÜZİK ALETLERİ MIDI ARABİRİMİ ARACILIĞIYLA NASIL HABERLEŞİRLER? BAĞLANTI ŞEKİLLERİ NELER?

Günümüzde elektronik müzik aletleri denince, hemen aklımıza elektronik orglar ve synthesizerlar gelmemelidir. Bugün artık elektronik davul makinaları, bilgisayarlar, elektronik saksafon v.b birçok elektronik müzik aleti bulunmaktadır. Bu kadar çok çeşitli olan elektronik müzik aletlerinin birbirleriyle haberleşebilmeleri için, herşeyden önce ortak bir dile ihtiyaçları bulunmaktadır (Bu konuyu yazımızın ileri kısımlarında detaylıca ele alacağız). Aslında, her müzik aletinin ortaklaşa kullandığı bir dil zaten var. Bu da, kuşkusuz herhangi bir orkestranın uyum içerisinde çalabilmesini sağlayan "ARMONİ" kuralları. İşte elektronik mühendisleri bu kuralları elektronik bir dile dönüştürmüş ve elektronik müzik aletlerinin haberleşmesini sağlayan bir dili ortaya çıkarmışlardır. Bu projenin fikir babası da, Dave Smith ve firması Sequential Circuits'dir.

Şimdi bu haberleşmede büyük bir rolü olan ve MIDI standardına uygun her elektronik müzik aletinin üzerinde mutlaka bulunan MIDI arabirimini inceleyelim (BKz. Şekil-1). Burada standart bir MIDI arabiriminin diğer arabirimlerle ile bağlantısını gerçekleştirmeye yarayan 3 adet



ŞEKİL 1

5 iğneli dişi soket görülmektedir. Bu soketler arasındaki bağlantıları ise, yine iki ucunda 5 iğneli erkek soket bulunan bir kablo ile yapabilirsiniz. MIDI kablosu özel bir kablo değildir. Sadece kablonun ucundaki 5 pin, diğer uçtaki 5 pin ile aynı numaralara bağlanmış olmalıdır. Aksi takdirde istenmeyen sonuçlar doğacaktır.

Şimdi MIDI arabirimi üzerinde bulunan soketlerin isimlerini ve işlevlerini görelim.

MIDI İN:

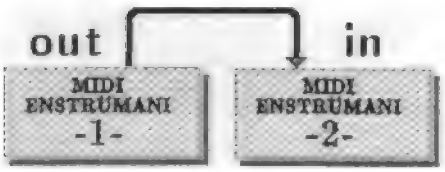
MIDI arabirimi, bu soket aracılığıyla başka bir MIDI arabiriminden gelen MIDI Mesajlarını alır. Bu soketin başka hiçbir işlevi yoktur.

MIDI OUT:

MIDI arabirimi, bu soket aracılığıyla diğer bir MIDI arabirimine gitmek üzere MIDI Mesajları gönderir. Bu soketin de başka hiçbir işlevi yoktur.

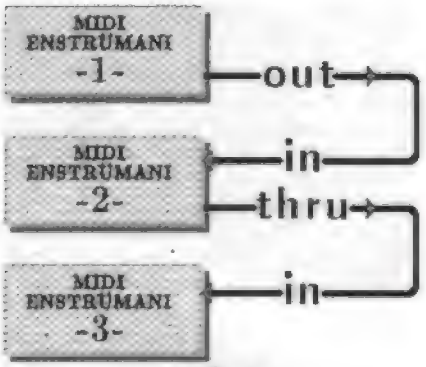
Sadece IN ve OUT soketlerinin kullanılmasıyla gerçekleştirilmiş bir MIDI bağlantısını Şekil-2'de görebilirsiniz.
MIDI THRU:

THRU, tıpkı OUT soketi gibi çalışır; ancak işlevi biraz daha farklıdır. THRU soketi üzerinde bulunduğu MIDI arabiriminin IN soketine gelen bir bilgiyi tıpkı



ŞEKİL 2

OUT soketi gibi bir başka MIDI arabiriminin girişine gönderebilmesi için tasarlanmıştır. Birden fazla MIDI arabirimine sahip elektronik müzik aletlerinin birbirlerine bağlanması işlemlerinde kullanılır (BKz. Şekil-3). Burada, ardarda 3 adet MIDI'li müzik aleti bağlanmıştır. Amaç, ilk müzik aletinden çıkan bilgilerin doğru bir biçimde diğer ikisine ulaşabilmesidir.



ŞEKİL 3

isterseniz, buradaki bilgi akışını adım adım takip edelim. İlk aletin MIDI arabiriminin OUT'undan çıkan bilgiler, ikinci aletin MIDI arabiriminin IN'ine gider. İkinci aletin OUT soketinden çıkan bilgiler ise üçüncü aletin arabiriminin THRU girişine girer. Burada ikinci aletin OUT yerine THRU çıkışından giden bilginin üçüncü aletin IN soketine gönderilmesinin sebebi THRU soketinden giden bilginin, aletin IN soketine gelen bilgiyle aynı olmasından kaynaklanmaktadır. Eğer THRU yerine OUT kullanılsaydı, üçüncü alet birinci aletin gönderdiği sinyali alamayacak, sadece ikinci aletten şayet bir bilgi gönderilirse ses çıkabilecekti. Bu bağlantı görüldüğü üzere seri bir bağlantıdır.

MIDI arabirimleri arasında bilgi aktarımında, sadece 5 mA'lik şiddette elektrik akımları kullanılmaktadır. Bu sebeple yanlış bir bağlantıyla aletleri yakmak veya tahrip etmek olası değildir. Arabirimler arasındaki bilgi aktarım hızı, saniyede 31250 bilgilik bir hızla çalışırlar. Yani bilgi aktarım hızı 31250 bauddur diyebiliriz. Bu bilgiler, 10'ar bitlik paketler halinde gönderilir. 1. bit başlangıç, diğer 8 bit gönderilen bilgi ve son bit ise bitiş bilgisine aittir.

MIDI arabirimleri arasında bilgi akışı her zaman OUT (Çıkış) soketinden İN (Giriş) soketine doğru olur. 2'den fazla alet kullanılarak kurulan bir MIDI ağında ise, bilgi alış verişi 2. aletten itibaren THRU'dan IN'e doğru yapılmalıdır.
MASTER ve SLAVE NEDİR?

Şimdi "MASTER" (Tk. Usta) ve "SLAVE" (Tk. Çırak) kavramlarını bir örnek üzerinde kavrayalım.

ÖRNEK -1:

Amacımız, bir elektronik piyanoda çalınan her notanın bir synthesizer'a gönderilip synthesizer'ın da seslerinin kullanılabilmesinin sağlanmasıdır. Burada MIDI bilgilerini gönderen araca, "MASTER" alet denir. Kurulan MIDI ağında, bilgilerin merkezini bu aygıt teşkil eder. Bu aletten gönderilen bilgiyi alan ve işlevini yerine getiren diğer aygıtların her birine ise "SLAVE" aygıt denir. Şekil-4'te görüldüğü gibi, MASTER olan enstrüman bilgileri gönderir ve SLAVE enstrüman ise bu bilgiyi alıp işleme sokar. Burada üstteki sekle göre elektronik Piyano bilgi gönderir. Synthesizer çalar. Alttaki şekilde

ŞEKİL 4

ise Synthesizer klavyesinden bilgi gönderilir. ve Elektronik Piyano buna cevap verir. Bizim örneğimize göre üstteki sekildeki bağlantı doğru olmaktadır.

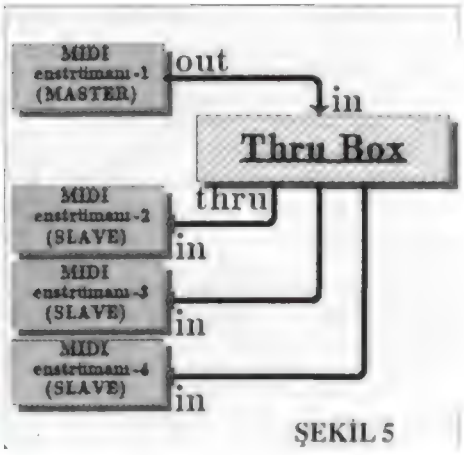
Yalnız belirtmeliyim ki kurulan MIDI ağındaki Master-Slave üçlemesi her zaman birebir durumda olmayacaktır. Bir Master aletten çıkan bilgi birden fazla MIDI aletine (SLAVE'lere) gönderilmek istenebilir.

Bir MIDI ağının sağlıklı kurulabilmesinde ilk saptanacak durum, hangi aygıtın Master konumda, hangi aletlerin Slave konumda olacağıdır. En karışık gibi görülen bağlantılar bile. Bu durum saptandıktan sonra son derece kolaydır.

SLAVE'lerin birden fazla olduğu bir MIDI ağında, biliyoruz ki 2. aletten sonra THRU soketini OUT yerine kullanmalıyız. Ancak Slave sayısı arttıkça, sistemde bulunan aletler arasındaki bilgi alış verişinde bir takım problemler doğabilmektedir. Mühendisler, bu problemlerin genellikle 4. aletten sonraki aletlerin yanlış bilgi alabildiklerini belirtmekteler. Günümüzdeki profesyonel uygulamaların hemen hemen hepsinde 10'dan fazla alet kullanılmakta. Böyle bir problemi ortadan kaldırabilmenin kesin yolu, MASTER aletten çıkan bilgileri bir "THRU BOX"'a göndermek ve SLAVE'lere bilgi akışını bu THRU BOX üzerinden dağıtmaktır.

THRU BOX'lar, MIDI bilgilerini Master aletten Slave aletlere aynı anda gönderirler. Budurum da herbir Slave aygıt. MIDI bilgilerini doğru ve akıcı bir biçimde ahr. Şekil-5, MIDI THRU BOX ile yapılmış bir MIDI bağlantısını görmekteşiniz.

MIDI'NİN GETİRDİKLERİ



ŞEKİL 5

Şimdi. MIDI'nin kullanım şekillerini ve bu kullanım tarzlarının getirdiği kolaylıkları yakından tanıyacağız.

1- Aynı anda birden fazla enstrümanı çalmak.

Yukarıda MASTER ve SLAVE kavramlarını açıklarken bir örnek vermiştik. Bu örnekte. bir elektronik piyano'nun (MASTER) çıkışı (MIDI out) bir synthesizer'ın '(SLAVE) girişine (MIDI in) bağlanmıştı. Bu durumda, piyanoda çalınan her nota, synthesizer'dan da aynı nota değerinde bir başka ses olarak alınmaktaydı. Eğer biz hem elektronik piyanodan bir "Piyano" sesi ve synthezizer'dan da bir "Vibe" sesini aynı anda dinleyebilirsek, ortaya harika bir kombinasyon ses çıkmış olur. İşte MIDI bağlantısının getirmiş olduğu ilk muhteşem yenilik budur. Dilersek SLAVE aletlerin sayısını arttırır ve aynı anda birçok sesi sadece MASTER enstrümanın klavyesine dokunarak çıkarabiliriz.

2- Diğer tip MIDI aygıtlarının birbirleriyle haberleşmeleri sonucu ortaya çıkanlar!!!

Örneklerimizde, hep klavyeli elektronik müzik aletlerinin MIDI aracılığıyla birbirleriyle haberleşmelerini anlattık. Peki bir tuşlu çalgı, bir Drum Machine (Davul makinası) ile de haberleşemez mi? Haberleştiği takdirde bu bilgi alış verişi nasıl olmaktadır? Yine isterseniz bu durumu bir örnek üzerinde inceleyelim.

ÖRNEK-2:

Bir synthesizer'ın OUT'unu bir drum machinenin IN'ine bağladığımızda, synthesizer MASTER, drum machine SLAVE konumda olur. Bu durumda, sythesizer'ın klavyesinde bir tuşa bastığımızda, drum machine'den bir vurmalı çalgı sesi çıktığını duyabiliriz. Synthesi-

zer'dan çıkan bilgi, o anda hangi notanın çalındığını belirten bir koddur. Bu kod, drum machine ulaşır ve bu koda karşılık gelen davul sesi çalınır. Pratikte biz bir DO sesinin Bassdrum. bir Re sesinin de Snaredrum sesine denk geldiğini biliriz.

Eğer drum machine Master, synthesizer Slave durumda olacak şekilde MIDI bağlantısını kurarsak, bu sefer drum machine'de bir tuşa bastığımızda, o tuşa denk gelen kod synthesizer'e gönderilecek ve synthsizer o koda denk gelen nota değerindeki sesi çıkaracaktır. Tabii ki drum machine'lerin nota adedi sınırlı olduğu için böyle bir uygulamanın tercih edileceğini sanmıyorum.

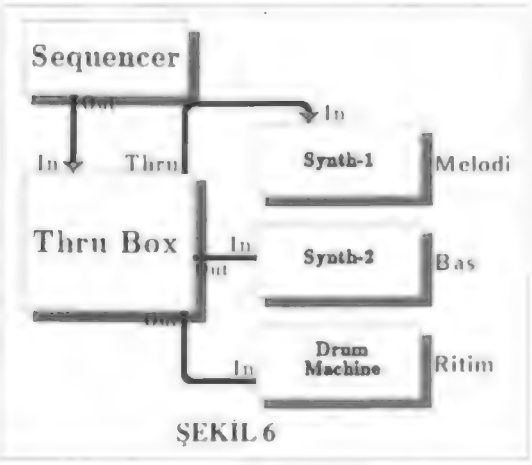
3- Sequencer denen şu sihirli aygıt !!!

İyi hoş birçok aleti tek bir yerden kumanda etmeyi başardık. Fakat bu aletlerin hepsi de, Master aletin direktiflerine aynı anda ve aynı şeyi algılayarak cevap veriyorlar. Ortaya tek sesli bir müzik eseri çıkıyor.

Eğer her Slave aletin farklı melodileri, birbirlerinden bağımsız bir biçimde çalmalarını istiyorsak, bize gerekli olan MASTER olarak sisteme ekleyeceğimiz bir "SEQUENCER"'dır.

Sequencer'lar, tıpkı bir teyp gibi çalışırlar. Ancak kaydettikleri Slave enstrümanlardan gelen sesler değil slave enstrümanların çalımları esnasında gönderdikleri MIDI bilgileridir. Örneğin Şekil-6'de Master olarak bağlanmış bir sequencer, bass için bir synthesizer, accompaniment için bir başka synthesizer ve bir adet de drum machine bağlantısından kurulan bir MIDI ağı görülmektedir.

Burada ilk önce müzik bilgileri



ŞEKİL 6

sequencer'da depolanır ve daha sonra bu bilgiler ayrı ayrı bir biçimde diğer 4 enstrümana gönderilir. Bütün enstrümanlar kendi partisyonlarını aynı anda çalmaya başlarlar. Bu sayede gerçek çok sesli müziğe bir adım atılmış olunur.

4- Sequencer yerine, gelişmiş bir "COMPUTER" her zaman iyidir.

Bilgisayar, günümüzde bilindiği üzere birçok konuya el atmış durumda. Ancak bilgisayarın müzik alanında da kullanılması pek de eskilere dayanmıyor. Bilgisayarların profesyonel anlamda müzik alanında kullanılması MIDI'nin icadıyla başlar.

Bilgisayarların MIDI arabirimine sahip bir elektronik müzik aleti ile veri alışverişinde bulunması, tıpkı yazıcısıyla yaptığı diyaloga benzer. İki durumda da bilgisayar diğer elektronik bn rime bir takım kodlar yollar.

Bundan yola çıkarak, mühendisler bilgisayarların da "MIDI INTERFACE" adı verilen birim aracığıyla müzik aletleriyle haberleşmesini sağladılar. Böylece bilgisayarlar Sequencer'ların yetersiz kaldığı konularda *mu*kemmel bir sequencer işlevi görerek imdadımıza yetişiverdiler.

ŞEKİL 7

Bilgisayarların sequencer'lardan üstün olmalarının bir çok sebebi var.Bilgisayarlar kullandıkları programlar doğrultusunda her zaman gelişerek devamlı kendilerini aşarlar ve kullanıcıya her zaman daha yeni kullanım kolaylıkları sunarlar. Ayrıca bir bilgisayar MIDI ve müzik konularında kullanıcıya sadece bir sequencer olarak hizmet vermezler. Kimi zaman sequencer, kimi zaman bir synthesizer editörü veya tam bir müzik aleti olabilirler.

Bütün bilgisayarların belli programlar doğrıltusunda çalıştığını biliyoruz (?!!?). bilgisayarların elektronik müzik aletlerivle haberleşmesi sonucu çıkan talepleri karşılamak için, programcılar her türde programları kullanıcıların hizmetine sundular. Bmprogram çeşitlerini 4 ana grupta toplayabiliriz.

I- Sequencer programları:

Amiga için bugüne kadar birçok sequencer programı yazılmıştır. Bunların her biri ciddi programlar olmalarına rağmen, pek azı günümüze kadar popülerliğini sürdürebilmişlerdir.

Temel bir sequencer programı, "Master Klavye"den gelen bilgileri hafizasında depolar. Daha sonra bu bilgileri taşıyan bir müzik parçası oluşturmanızı sağlar. Daha sonra da Slave enstrümanlara ayrı ayrı yollardan bu bilgileri göndermenizi sağlar. Bu işlemler, tıpkı çok kanallı bir teyp kaydındaki gibidir ve aynı oranda da kolaydır. Programcıların çoğu. bu klasik sequencer program mantığını genişletmişler, kullanıcının tasarımını yaptıkları müzik eserinin üzerinde özgürce oynayabilmelerine el verdiğince imkan tanımışlardır ve tanımaktadırlar...

II- Synthesizer editörü programları: Günümüzde synthesizer'lar kendi bünyelerinde hele MIDI teknolojisini de kendi bünyelerine aldıktan sonra, oldukça karmaşık bir yapıya sahip oldular. Eskiden 19701i yıllar ile 1980'ler arasında kalan dönemde bir synthesizer sadece belirli dalga şekillerini çıkaran ve üzerine birkaç efekt tatbik ederek (vibrato, tremelo, pitch bend v.b) değişik sesler çıkarabilen bir aygıtti. Bu aygıtların üzerinde bulunan çok sayıda (bu güne nazaran) düğme sayesinde, anında aletin ses karakteristiği ile oynama imkanı bulunabiliniyordu. Bugün ise synthesizerlar her türlü temel dalga şeklini üretebilen ve çok-sayıda efekt ve matematiksel deformasyonla bütünleşmiş az düğmeli, fakat çok işlevli muhteşem müzik bilgisayarları haline gelmiş durumdalar.

Bugün, bu az düğmeli çok işlevli aletlerden bir ürün çıkarabilmek îçin, ayrı bir maharet gerekmekte. Çünkü üzerinde oynadığınız parametrelerin hiçbirini aynı anda göz önünde bulunduramayıp, o menü senin bu menü benim habire dolaşmaktasınız. Üstelik bu işlerin tümünü birkaç düğmeye devamlı basarak ve sonsuz bir dikkat içerisinde yapmanız gerekmekte. Bilgisayarın o güzelim kullanım avantajı bu konuda da imdadınıza yetişiveriyor. Editör programları sayesinde bu zahmetli işlevlerin tümünü bilgisayar ekranı üzerinde sadece mouse veya klavye kullanarak zahmetsizce yapabiliyorsunuz. Amiga bilgisayarları için yazılmış en çok bilinen birkaç editör var. Bunlar Music-X isimli programın bünyesinde bulunan Roland D-50 editörü, MT-32 editör isimli bir başka program, Korg M1 için bir editör ve Dr.T's Roland D-20 editör programlarını sayabiliriz.

Ill- MIDI Sound Librarian programları:

Eğer elinizde gelişmiş bir synthsizer varsa ve ürettiğiniz sesleri bilgisayar disketlerinde depolayıp bir kütüphane oluşturmak istiyorsanız, kullanmanız gereken program tipi şüphesiz "Librarian" programları.

Bu programlar sayesinde synthesizer'ınızda ürettiğiniz sesleri disketlerinizde saklayabilir, daha sonra bu seslerin içerisinden istediğinizi geri çağırıp kullanabilirsiniz. Bu sayede çok zengin bir ses kütüphanesine sahip olursunuz.

Hemen hemen her editör programın bünyesinde bu kütüphane hizmeti bulunmaktadır.

IV- Karma programlar:

Artık programcılar program dizaynlarını yaparken uçuk bilgisayar gösterişlerinden ziyade, mümkün olan en çok hizmeti kullanıcılara sunmak çabası içerisindeler. Bu yüzden daha çok bu yukarıda belirttiğim

programların hepsini bünyesinde bulunduran, hatta daha fazlasını beceren programlar üretilme yoluna gidiliyor.

5- MIDI'nin diğer kullanım alanları:

MIDI'nin elektronik müzik aletleri arasında bir iletişim standartı olduğunu belirtmiştik. Bugün profesyonel bir kayıt stüdyosunda Multi Track Recorder'lar, efekt aletleri, mixerler, gitar efekt üniteleri kendi bünyelerinde MIDI arabirimi bulundurarak bir bilgisayar veya sequencer'dan belli kodlar doğrultusunda (ses çıkarmazlar fakat) kendi kodlarına göre işlem yapabilirler.

Bunlara örnek vermek gerekirse:

Bir gitarist, eskiden bir yandan gitarıyla cebelleşirken bir yandan da ayağıyla efektlerini değiştirmek zorunda kalıyordu. Oysa bugün, bir bilgisayar trafından gönderilen ve belli bir program (sırayı) takip eden MIDI mesajları doğrultusunda işlemlerini yapan efekt üniteleri üretilmekteler. Bu sayede gitaristimiz bir yandn gitarıyla mücadele ederken, öte yandan bilgisayar, efekti sırası gelince değiştirebilmekte. Yalnız belirtmeliyim ki, gitaristin çalış temposu bilgisayarın program akışının temposuyla tam bir uyum içinde olmalı. Aksi takdirde, yanlış yerde yanlış efektler işleme girer.

STANDART MIDI MESAJLARI

I- KANAL KAVRAMI ve ALETLER ARASI GİDEN KANAL MESAJLARI:

MIDI arabirimine sahip aletler, kendi aralarında belli kodlar gönderirler demiştik. Bu kodlar basit olarak o sırada bir notaya veya tuşa basılıyor mu, basılmıyor mu (Note ON/OFF); çalman notanın basılış süresi ve basış hızı gibi bilgileri taşımaktalar. Bu kodları MIDI kanallarıyla bir aletten öteki alete gönderilir.

MIDI kanallarının neler olduğunu ve işlevlerinin ne olduğunu öğrenebilmek için (ve size rahat anlatabilmek için) evimizde kullandığımız televizyonların çalışma prensibini bir gözden geçirelim. Daha sonra MIDI aletlerine bu prensibi uygulayıp sonucu görelim.

Bilindiği üzere, dünyada binlerce istasyon tarafından yayın yapılmakta. Televizyonlarımızın bu yayınların hepsini aynı anda gösterebilmesi imkansız. Bu yüzden, bu yayınlar ayrı ayrı kanallara bölünmüş. Biz bu yayınlardan hangisini takip etmek istiyorsak, alıcımızı o kanal üzerine getirip sinyali yakalarız. (BKz. Şekil-8)

İşte MIDI aletleri arasındaki iletişim de, bu kanallara benzeyen bir MIDI kanalları düzeniyle aralarındaki bilgi alış verişini ortalık karışmadan gerçekleştirirler. Standart MIDI cihazlarında, en fazla 16 iletişim kanalı bulunmakta. Bazı MIDI aletlerinin gönderim ve alım kanallarının sayısı daha da az olabilir.

Örneğin bir MASTER alet (Synthesizer olabilir) 1. kanaldan bilgi gönderiyor olsun. Buna bağlı olan Slave'ler içinde, sadece 1. kanaldan bilgi alma durumunda olanlar sinyalleri alabilirler.

Yukarıdaki örnekte MASTER konumda bulunan MIDI aleti, tıpkı yayın yapan bir tv istasyonuna benzer ve bilgileri hangi kanal üzerinden bilgi göndereceğine karar verme yetkisine sahiptir. SLAVE konumda bulunan MIDI aletleriyse, televizyon alıcıları gibi davranır ve sadece belirlenen seçili kanal üzerinden bilgi alabilir. Master'dan gelen bilgiyi alabilmek için, Master'ın bilgi gönderdiği kanalı seçmek zorundalar.

Şekil- 9'da görülen MIDI bağlantısında, 1. Master alet 1. kanal üzerinden bilgi gönderdiği zaman, bu bilgiyi alıp işleme koyabilir. Master klavye 2. kanaldan bilgi göndermeğe başladığı zaman, bu sefer 1. alet 1. kanala ayarlı olduğu için bilgileri alamaz. Fakat 2. alet 2. kanaldan bilgi alabildiği için bilgileri alıp işleme sokabilir.

Bu kadar ön bilgiden sonra MIDI kanal mesajlarını vakından inceleyebiliriz.

I- NOTE ON-OFF mesajı:

MIDI ağı üzerinde MASTER konumda olan MIDI aleti bir notayı çalmaya başladığı zaman ilk iş olarak diğer aletlere çalıştığı kanal üzerinden "NOTE ON/OFF" mesajını gönderiverir. Bu bir nevi tuşlu çalgının tuşlarına basılıp basılmadığını gösteren bir bilgidir.

Eğer Master alet tuşlu bir çalgıysa ve biz bir C notası çalacak olursak. hemen Note ON mesajı peşine C notasına denk gelen C60 kodu gider. Tuşu bıraktığınızda ise Note OFF mesajı gider ve sizin klavyenin tuşundan elinizin çekildiği Slave aletlere bildirilir.

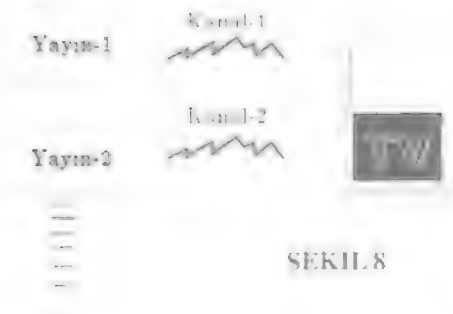
II. VELOCITY mesajı:

Bu mesaj türünde bulunan bilgi türü ise tuşa basış şiddeti, müzik terimiyle notanın nüansı. Günümüzde artık tuşa basış şiddetini algılayan klavyeler tercih edilmekte. Bu sayede klavyeyi çalan bir kişi. esere ruh katmak için tuşa basış şiddetini aynen aktarabilmektedir. Kötü bir müzisyen için bu dezavantaj olabilir.

Profesyonel bir klavyeden tuşa basıldıktan sonra. NOTE ON-OFF mesajının peşinden tuşa basış şiddetini gösteren (I ile 64 arası bir değerde VELOCITY kodu da Slave aletleregönderilir.

III- PROGRAM CHANGE mesajı:

Bu mesaj türünde, Master alette çalınan enstrümana ait kod taşınmakta. Eğer Master alet bir klavyeyse, çalım sırasında biz 53 numaralı enstrümandan 12. enstrümana geçersek, bu bilgi hemen diğer Slave aletlere gider ve diğer Master klavye ile aynı kanal üzerinde bulunan Slave aletler de 12. enstrümana ait kodu alır (bu %99.9 enstrüman numarasıyla aynı) ve 12. enstrüman Slave alette hangi sese denk geliyorsa o sesle çalmaya başlar.



ŞEKİL 8

IV- CONTROL CHANGE mesajı:

Şimdi aklınıza şu soru gelmiş olabilir. Acaba klavye üzerinde yaptığımız her türlü değişiklikten anında diğer aletlerin haberi olabiliyor mu? Evet olabiliyor. "CONTROL CHANGE" data'sı, master alet üzerinde yaptığınız her türlü değişikliği, seçilen kanal üzerinden diğer aletlere gönderebiliyor.

Örneğin Master aletin sesini yavaş yavaş kapatmaya başladınız. Bu durumda. Control Change bilgisiyle birlikte 7 kodu (volume işlevinin kodu) gider ve peşi sıra ses şiddeti seviyesine ait sayıyla (1 ile 129 arası bir sayı) enstrümanın volümü diğer aletlere bildirilir.

Yalnız, her alet bu tip bilgilerin sadece bir kısmını gönderebilir veya alabilir.

V- PITCH WHEEL mesajı:

Gelişmiş klavyelerin üzerinde, sesin tonuyla (Frekansı veya modülasyonuyla) oynamamızı sağlayan "Bender" veya "Pitch Wheel" denen bir kol bulunur.

Bu aleti kullandığımız sırada kolun ne kadar oynatılıdığına ait bir kod. Slave enstrümanlara gönderilir ve kolun her kıpırdayışında tekrar gönderilir. Slave enstrümandaki ses de (eğer slave enstrüman bu kodu alabiliyorsa) bu hareketten etkilenir.

VI - AFTER TOUCH mesajı:

Son yıllarda synthesizer kalvyeleri oldukça büyük bir gelişim sağladı diyebiliriz. Artık tuşlar parmaklarımızın o estetik hareketlerinden son derece etkilenecek durumdalar (aynı piayanoda olduğu gibi). Gelişmiş klavyelerde tuşlara dokunduktan dokunmaya devam ettikten sonra, tuşlar parmakların her haraketinden etkilenir ve sesler de bu etkilenişe göre modülasyon frekans, velocity, vibrasyon derecelerini değiştirirler. Bu etkileşime "After Touch" (dokunuştan sonra) denir. Bu etkileşim ile ilgili bilgiler. After Toruch bilgisiyle birlikte Pitch Wheel'deki bilgileri andıran tarda bilgiler gönderirler.

2-BELLİ BAŞLI MIDI MODI.ARI:

Kurulan bir MIDI ağında, aletler kendi aralarında prensip itibariyle tıpkı televizyon kanallarına benzeyen kanallar üzerinden iletişim kurarlar demiştik. Bu sayede enstrümanlar disiplinli ve herhangi bir karışıklığa maruz kalmadan haberleşebilmekteler.

Yalnız bu günkü kanal standartlarına erişmek için, bir çok metod araştırılmış ve denenmiş. Bu bağlantı metodlarına MIDI MOD'ları denmekte.

Şimdi bu mod'ları yakından tanıyalım.

I-OMNI modu:

Aletler arası bilgi aktarımının en ilkeli ve en eskisi.

Bu bağlantı modunda, MIDI ağında bulunanan enstrümanlar, sadece 1 ile 16 kanal arasından sadece bir tek kanalı seçerek o kanal üzerinden bilgi alış verişi yapabilmekteler. Bu durumda Master klavyeden çalan her nota, diğer aletlerin hepsinden algılanır ve çok enstrümanlı, fakat UNISON bir melodi ortaya çıkar.

Bu çok kanallı bir yayın ağında, sadece

DAİMA...

KÜÇÜK RASTLANTILAR

Aysel o sabah erken uyandı... Uzun uzun gerindi yatağında... Bir Orhan Veli sıyrılmasıyla kalktı yataktan... Yüzünü yıkadı soğuk sularla, ılık bir duş sonra... Aysel manken, sabah onbir, bir reklam filmine yetişmek üzere kapıyı kapattı, hızla indi merdivenlerden, sokağa çıktı... Aysel yürüyor...

Mehmet bey nakliyeci... Bir kamyonu var, iki ortak... Uyandı Mehmet bey, saat sabahın onu... Hemen giyindi, özensiz... Kuruçeşme'den Şehremini'ye kömür taşıyacak... Yola çıktı Sarıyer'den, Kuruçeşme'den yüklendi kömür...

Giderayak seslendi müdür; "Şu kartı al, üzerinde adres var... Şişli'de bir yer... Önce iki tonu oraya bırakılacak..."

Saat onbir, onbir... Teşvikiye'de Rumeli caddesi, Aysel yürüyor...

Adres arıyordu nakliyeci Mehmet...

Bu kamyon saat tam 11.28'de Rumeli caddesinden geçecek, damperli demir kasası, uykulu, dalgın dalgın yürüyen Aysel'in kafasına çarpacak ta 11.29'da Aysel ölecek...

Aysel nakliyeci Mehmet beyi tanımazdı... Mehmet bey için Aysel'in hayatı yorgun argın bir film konusu... Ortak bir kaderi paylaştılar...

Hepimiz, bir ötekine, bir ötekine, bir ötekine... Böyle küçük rastlantılarla bağlıyız...

Aşklar yaşıyoruz, evleniyor çocuklar yapıyoruz... O çocuklar büyük insan oluyor, olmuyor...

Her gün bin çeşit rastlantıyla yön veriyoruz hayatlarımıza...

1965 senesinde Gölcük'te bir kız çocuğu dünyaya geliyor... Dokuzyüzellibeş'te hayat katarına katılmış erkek çocuğu ile karşılaşıyorlar Bindokuzyüzseksenlerde... Aşık oluyorlar birbirlerine...

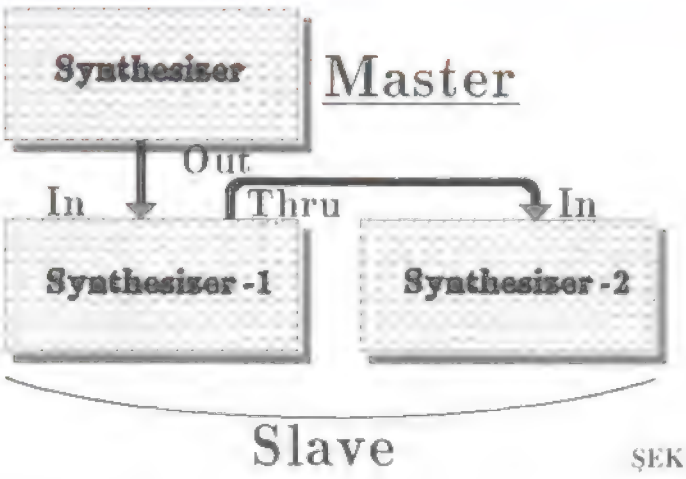
İlmik ilmik bir hayat örüyoruz... Ortada sonsuz ve görkemli bir desen var... İnsan insanla bağlantısını ne kadar kesse de, her gece gizli bir el, sabaha kadar yeniden dokuyor hayat kilimini...

Tanımadıklarımız, sevdiklerimiz, nefret ettiklerimiz hep aynı kilimde renkleriz...

Anlaşılmaz bir biçimde bağlıyız birbirimize... Bilgisayar devreleri gibi... Ne zaman, nerede karşı karşıya gelirsek gelelim, önce birbirimize, yani birlikte ördüğümüz o hayat kilimine zarar vermemeyi düşünelim...

Işık ve sevgiyle....

İLHAN İREM



ŞEKİL 9

tek kanallı bir televizyon seyretmeye mahkum olmak gibi bir şey.

II-POLYmodu:

Bu bağlantı modu. ilkel OMNI modunun biraz daha çok sesli bir şekli. Bu modda artık enstrümanlar 1 ile 16 kanal arasında diledikleri bir kanalı seçebilirler ve bir birlerinden tamamen bağımsız bir halde işlemlerini yürütebilirler. Artık çok sesliliğe bir adım atılmıştır. Ancak bu durumda da aletlerini konser sırasında senkronizasyonu ve ayrı ayrı melodilerin her birinin yazılması problemi hale gündemde.

III- MONO modu:

Bu mod, çok gelişmiş çok sesliğin sorunlarını da aşmış; fakat gelişen klavyelerin gerisinde kalmış bir bağlantı şekli.

Günümüzde artık MIDI kullanan elektronik synthesizer'lar ve ses modülleri aynı anda farklı birkaç çeşit enstrümanı çalabilecek hünerli aletler durumuna geldiler. Bu sayede kullanıcılar her enstrüman için ayrı bir alet almaktansa bu tip aletleri seçme yoluna gitmişlerdir.

Evet... MONO modu. bu tip enstrümanlar arasındaki iletişimi kurmak için hazır Ianmıştı. Bu moddayken her bir enstrümana bir kanal eşleniyordu. Örneğin 8 kanal Multi Timbral bir alette, 1. enslrüman 1. kanala, 2. enstrüman 2. kanala, 3. enstrüman 3. kanala v.b eşleniyordu. Her enstrüman ayrı bir MIDI'li aletmiş gibi davranabilmekteydi.

Bu modun en büyük dezavantajı ise, herhangi bir enstrüman çalınırken aynı anda birkaç tuşa basmak icabederse, her tuş için bir MIDI kanalı ayrılması gerekmesiydi. Bu mod da kısa zamanda güncelliğini bu yüzden yitirdi.

IV- MULTI modu:

Bu güne kadar geliştirilmiş en iyi bağlantı modudur. POLY ve MONO modlarının birleşmesi sonucu ortaya çıktı.

Artık her alet bu mod altında birbiriyle bağımsız yollarla haberleşebilmekte. Ayrıca çok kanallı alış- veriş yapan enstrümanlar da kendi bünyelerinde tam bir bağımsızlık içerisinde işlevlerini yerine getirebiliyor.

Genel olarak MIDI'li enstrümanların Display'lerinde göreceğiniz mod seçeneklerine bir göz atalım ve MOD bahsini noktalayalım.

a. "OMNI ON-POLY"

Alet bütün kanallardan polifonik olarak bilgi alabilir.

b. "OMNI ON-MONO"

Alet bilgiyi tüm kanallardan alabilir; ancak aynı anda bir tek nota çalabilir.

c. "OMNI OFF-POLY"

Bilgi sadece seçilen kanallardan alınabilir ve aynı zamanda da polyfonik'tir.

d. "OMNI OFF-MONO"

Bilgiler özel bir bilgi kanalından alınır ve aynı anda bir kanalda sadece bir tek nota çalınabilir.

3- SYSTEM DATA'LARI:

Sistem data'ları, tamamıyla aletin o sıradaki durumuna ait bilgileri taşıyan mesajlardır. Diğer tipteki mesajlar gibi, sadece bir tek kanal üzerinden gönderilmesi ve algılanması söz konusu değildir. Sistem bilgileri MIDI ağında bulunan herhangi bir aletin hangi kanalından gönderilirse gönderilsin diğer aletlerden algılanabilir.

Bu bilgiler 3 gruba ayrılır:

a. System Common bilgileri:

MIDI ağında bağlı olan aletler arasındaki uyumsuzluğu gideren bilgileri içermektedir. Bunlar bilgi alış kanal numarası, bilgi veriş kanal numarası ve akortları gibi bilgilerdir diyebiliriz.

b. System Realtime bilgileri:

bu tip bilgiler ise MIDI ağında bağlı olan enstrümanların birbiriyle tam bir senkronizasyon içerisinde davranmalarını sağlar.

En çok kullanılan System Realtime bilgileri ise Start, Stop, Reset gibi bilgilerdir. "Timing Clock" mesajı ise belli aralıklarla MIDI ağına verilir. Bir metronom gibi çalış hızını kontrol eder.

c. System Exclusive bilgileri:

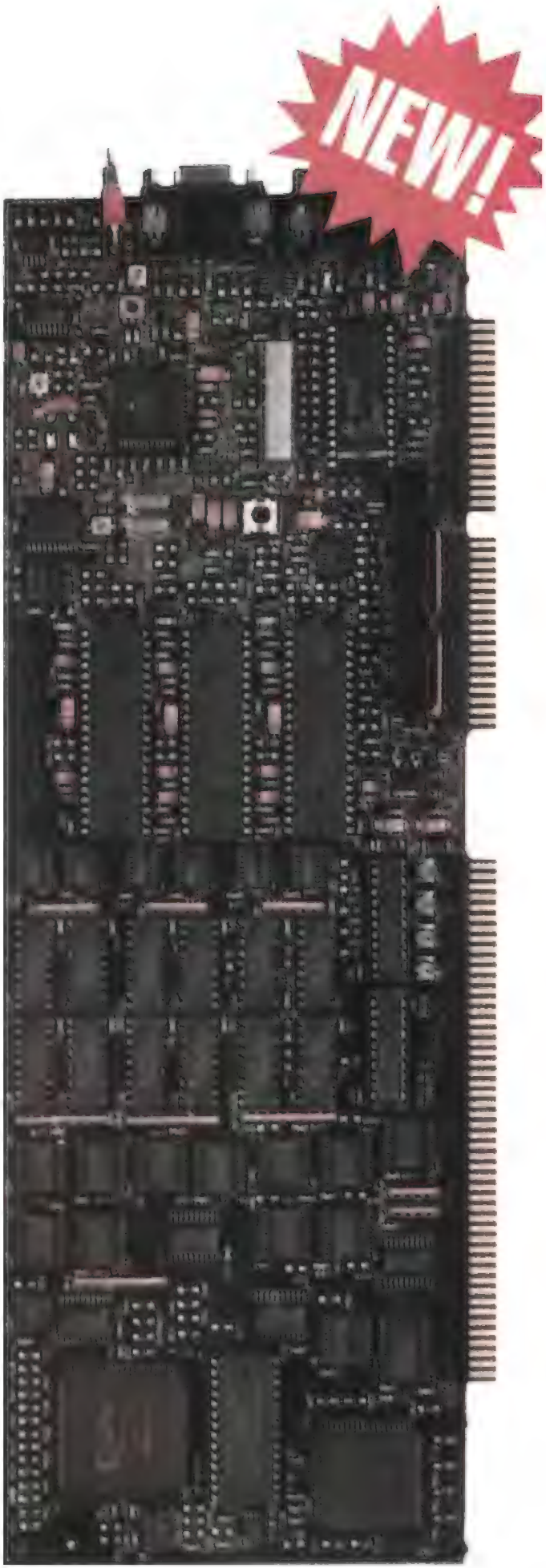
Bu tip bilgilerin genel bir standartı yoktur. Çünkü bu bilgiler üretici firmalar tarafından her alete göre değişebilmekteler.

System exclusive bilgileri, aletin o sırada üzerinde taşıdığı bilgilerin tümünü içermektedir ve bu da kuşkusuz her alete göre değişir.

Evet, bu aylık buraya kadar. Gelecek ay MIDI konusunda diğer konulara el atacağız. Bu sayıda mümkün olduğu kadar ilk etapta bilinmesi gerekenleri vermeye çalıştım. HOŞCAK ALIN !!!

IMPACT VISION 24
PROFESYONEL VİDEO ADAPTÖR

Türkiye gün geçtikçe gelişiyor ve ilerliyor. Bunun en güzel örneklerinden biri de televizyonu açtığımızda karşılaştığımız, mantar gibi üreyen yeni TV kanalları. Geçen gün saymaya kalktığımda iki elimin parmaklarından daha fazla TV kanalıyla karşılaştım. Halihazırda çoğu test yayını yapan bu özel televizyonlar dışarıda yayınlanan ve uydu aracılığıyla bize ulaşan birçok dış mihraktı televizyona taş çıkaracak kadar kaliteliler. Yeni açılan televizyonlar test yayını yapar da, bizim dergimiz yapmaz mı? Amiga Dünyası olarak, "başımızın kel olmadığını" göstermek için biz de test yayınlarına başladık. Tahmin edeceğiniz üzere bu testler, çeşitli hardware'lerin testleri olacak. Bu testleri yaparken, testi yapılan hardware'i elimizden geldiğince incelemeye çalışacağız. Amacımız. hardware'in ne işe yaradığını ve onu sizin ne amaçla kullanabileceğinizi ortaya çıkarmak. Eğer bu testlerin siz okuyucularımıza yararı olacaksa. ne mutlu bizlere. İşte ilk testimiz:



Great Walley Products (GVP)'ın bir ürünü olan Impact Vision 24 kartı, profesyonel Amiga ve Video kullanıcıları için tam bir çözüm oluşturuyor. Kart Amiga 3000'in Video/Zorro slotuna takılabiliyor veya 2000/Zorro slotuna takılıp ek bir adaptör ilavesiyle Amiga 2000 genlock slotuna bağlı kalabiliyor. IV24, gerçek 24 bit (16.7 milyon renk) RGB grafikleri NTSC ve PAL olarak gösterebilen ve aynı zamanda VGA (flicker free 31 Khz titremesiz ekran) tarama frekansını destekleyen tek Amiga video kartı olma unvanını elinde tutmaktadır. IV24'ün hardware özelliklerini kısaca paragraflar halinde geçip, bunlar üzerinde tartışalım:

* IV24 kartı, 24 bit RGB buffer ile donatılmıştır. Aynı zamanda bu buffer 12 bitlik (gerçek 4096 renk) double buffer olarak kullanılabilmektedir. Frame buffer PAL modunda 768*625, NTSC'de ise "768*525'lik fullvideo overscan çıkış verebilmektedir.

* IV24 içinde flicker fixer taşımaktadır. Herhangi bir VGA monitöre bağlandığında, ekranda interlace sırasında oluşan titreme elimine edilmekte; kararlı ve titremeyen bir görüntüyle çalışma imkanı sağlanmaktadır.

* Gerçek zamanda çalışan 24 bit frame grabber'ı dışarıdan girilen canlı video sinyalini dondurabilir ve istenirse diske kaydedebilir. Bu grabber, 1/30 saniyelik bir hıza sahiptir.

* PIP veya Picture-In-Picture (resim içinde resim) özelliği sayesinde dışarıdan girilen canlı video resmi Workbench'e veya 24 bit grafiklerin üzerine bindirilebiliyor. Bu özellik, özel video efektlerinde kullanılabiliyor.

* Video tape'ler veya monitörler için yüksek kaliteli composite video çıkışı veriyor.

* Yüksek kaliteli genlock'u Amiga'da üretilen resimleri, dışarıdan girilen composite video resmine bindirilebiliyor.

* Digital RGB genlock'u ise, resimleri dışarıdan girilen RGB video kaynak sinyaline bindiriyor.

* Dışarıdan girilen video sinyalleri için herhangi bir TBC (Time Base Collector) gerekmiyor. IV24 kartı, external video sinyalini kamera, üreteç, profesyonel VCR, video disk, başka bir bilgisayar veya herhangi başka bir video üretecinden alabiliyor.

Şimdi yukarıda kısaca açıkladığımız temel özellikleri biraz inceleyelim.

768*625*lik fullvideo overscan çözünürlük kart tarafından destekleniyor. Örneğin Imagine'le yaptığınız resimleri bu alan ebatlarında çıkışa verebiliyorsunuz. IV24'ün video ram lan bunu kaldırabilecek kadar esnek. Ancak Amiga üzerinden titling yaparken yani Scala veya başka titling programlarını full overscan olarak kullanırsanız, elde edebileceğiniz maksimum alan, 736*576 oluyor. Bu azalma, Amiga'nın maksimum overscan'i-nin bu değerlerde olmasından kaynaklanmakla beraber yine de stüdyo kalitesinin üstünde bulunuyor.

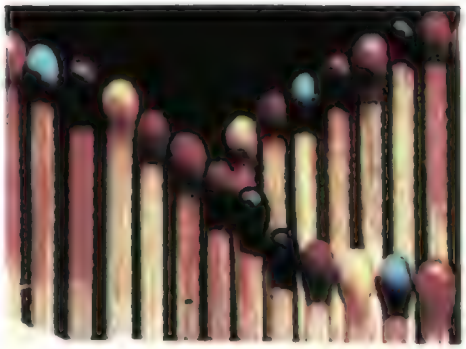
IV24'ün flicker fixer bölümü, ekranda high resolution'da çalışırken interlace'den dolayı oluşan titremeyi ortadan kaldırıyor. Bu, normal tarama olan 15 Khz video sinyalinin 31 Khz'e çıkarılmasıyla sağlanıyor. Şimdi şöyle bir soru aklınıza gelebilir: Ben Deluxe Paint'te Hires modunda bir animasyon yaptım. Bunu video'ya kaydettiğim zaman interlace'den dolayı oluşacak titremeyi bu flic-

ker fixer taralından ortadan kaldırarak titremeyen bir video kaydı alabilir miyim? Hayır, alamazsınız. Çünkü daha dünya üzerinde böyle bir sistem yapılamadı. Ancak bu titremeyi insan gözünün farkedemeyeceği hale getirmek mümkün. Halihazırda diğer cihazlarda da (örneğin, Silicon Graphics, Motis vs.) bu yöntem kullanılmaktadır. Renkler arasındaki aşırı renk farkı, renkten renge yumuşak geçiş yapılarak azaltılabiliyor. Macropaint IV24 programı (IV24 ile beraber verilen programlar içinde yer almaktadır), hazırlamış olduğunuz animasyondaki bu renk geçişlerini yumuşatarak interlace bir görüntü vaadediyor.

IV24 üzerindeki flicker fixer, göz rahatlığınız açısından huzurlu ve düzgün çalışmanızı sağlar (Imagine veya PPage'i interlace modda çalışanlar, ne işe yaradığını hemen anlayacaklardır.

IV24'ün en önemli özelliklerinden biri de, frame grabber'dır. Dışarıdan girilen canlı video sinyali anında digitize edilebiliyor. Teknik olarak ifade etmek gerekirse. 1/30 saniye yani saniyede 30 kareyi digitize etme hızına sahip. Bu sayede, oynayan bir filmi hafızaya frame-by-frame alma imkanınız var. Kalitesine gelince, digitize edilen resim, girilen video sinyalindeki resim ile birebir ölçüsünde eşdeğer, yani kayıp yok. Frame grabber'ın negatif yanına gelince, girilen sinyal ayrıştırılmış RGB olmalı. Yani Composite IN girişinden girilen video sinyali, grab edilemiyor. Gereken, bu sinyalin Red, Green, Blue ve Sync bileşenleri. Bunlar için Composit'ten RGB'ye splitter gerekiyor. Tabii ki bu da büyük sorun. Herhalde GVP firması da bunun farkına varmış olmalı ki, bu eksikliği kapatmak için TARANTULA adında yeni bir splitter'ı piyasaya sundu. Bu splitter, IV24 için dizayn edilmiş. S-VGS (Y/C), composite, RGB ve bilumum girişleri birbirlerine çevirebiliyor. Ayrıca dışarıdan girilen iki ayrı giriş arasında keying ve fade-in-out'u software veya dışarıdan hardware yoluyla yapmanızı sağlıyor. Bu parça sayesinde, IV24'ü Betacam, 1 inch, Hi-8, U-matic ve bilumum profesyonel stüdyo araçlarına direkt olarak girebiliyorsunuz.

IV24'ün video çıkış kalitesi de çok yüksek. Akın Telesine ve Yılmaz Zenger'in stüdyolarında denediğimiz test sonuçlarına göre, giriş ve çıkış birebir seviyede bulunuyordu. Elde ettiğimiz osilaskop gö-



rüntüleri ve ekran çıktıları bunu bize gösteriyor.

Herhangi bir renk kayması durumunda diğer genlock'larda olduğu gibi aletin içini açıp potans veya trimerlerle oynamaya gerek yok, çünkü ayarların tümü program üzerinden yapılabiliyor. Çıkıştaki tek hata ise Sync'nin DC seviyesindeki 100 Mili Volt'luk bir kaymadan kaynaklandı. Bunun stüdyoda kayıt için hiçbir sorun olmadığını öğrenmiş olmamıza rağmen içimizin rahat etmesi için Amerika'ya Mr. Russel Neal'a (GVP satış departmanı yöneticisi) telefon ve fax ile başvurduk. GVP'nin teknik departman sorumlusu ile yapılan görüşmelerde, bu ufak seviyenin kayıt esnasında hiçbir sorun yaratmayacağını ve gerekirse kart üzerindeki trimmer ayarları ile düzeltilebileceğini öğrendik. Karşılaştırma yapmak gerekirse, 5000 küsur dolarlık Magni Genlock ile IV24'ün genlock'u arasında hiçbir fark olmadığını görmüş olduk.

IV24 üzerinde iki cins Genlock mevcut. Bunlar, RGB ve Composite Genlock'lar. RGB genlock girişe uygulanan RGB girişi Key ediyor. Composite Genlock ise Composite'ten girilen sinyali Key ediyor. - Gerekli ortam sağlandıktan sonra, iki genlock beraber çalıştırılabiliyor. Yarattığınız resim ve animasyonları Broadcast kalitesinde bir video girişi üzerine bindirmek. Fade In-Out yapmak, bu işi bilmeyen bir insan için bile çok kolay.

Peki, Chroma Key (Blue Box) için gerekli konfigürasyon nedir? Chroma Keying, iki ayrı video sinyalini üstüste çalıştırmak için kullanılan bir tekniktir (Örneğin, hava durumunu sunan Ali Esin ve arka plandaki hava durumu haritası ayrı ayrı video sinyalleridir.). Chroma işlemi, kart üzerinde fiziksel yer olmadığı için tam olarak yerleştirilememiştir. Ancak IV24 extemal bir chroma key'den üretilen (bazen Color Keyer da denir) sinyali alabilmektedir. Bu tip keyerlar Sony veya Intelligent Memory firmasından temin edilebileceği gibi, GVP de şu anda bir keyer geliştirmektedir.

Sorulması gereken bir diğer soru da, IV24 ile kullanmak istediğimiz VCR için TBC'ye (Time Base Collector) ihtiyaç var mı? Video recorder bazlı bütün tape'ler çeşitli derecelerde time distorted video çıkışı verirler. Playback esnasında oluşan bu bozulma, time axis distortion'a neden olmaktadır. Bunu önlemek için TBC kullanılır. Ancak IV24 üzerinden geçen bir sinyal için böyle bir TBC'ye ihtiyaç duyulmaz. Ancak firma, istenirse external bir TBCnin faydalı olabileceğini belirtmektedir.

Şimdi biraz da IV24 ile ilgili teknik verilere bakalım:

FRAME BUFFER:
Video Ram Organizasyonu: 2 adet 12 bit*523.766 pixel, bank
Horizontal Adresleme: 64 pixel horizontal "words"
Vertical Adresleme: Line-by-line bazında yapılıyor
Renk Çözünürlüğü: Tek buffer: 16.777.215 renk; çift buffer: 4096 renk
Pixel Giriş Hızı: 7 ons/pixel
Pixel Çıkış Hızı: Hi-scan: 35 ns/pixel; Videoscan: 70 ons/pixel
Overscan: 768*576
Pixel Çıkışı: 908 pixel/satir (768 pixel/aktif satır, geri kalan B. Burst için)
Horizontal Frekans: Hiscan: 31.250 KHz; Videoscan: 15.625 KHz
Vertical Tarama Frekansı: Hiscan: 50 KHz; Videoscan: 25 KHz
24 Bit resim yükleme süresi: 240 ms
12 Bit resim yükleme süresi: 120 ms

COMPOSITE KEYER:
+ Key girişi, Amiga PS, RAM Amiga PS ve ExtAKey olarak seçilebilir.
+ External "A" key girişi: 0.7 Vpp full Amiga'dan Full External Video composite sinyal gecikmesine

GENLOCK:
Video Kaynağı: Herhangi bir composite video sinyali (kamera, TBC vs...)
Video Giriş: 1 Vpp/75 Ohm Composite video veya 0.3 Vpp/Ohm Black Burst
SC H Phase: 0, +/- 20 derece
Not: Genlock modunda composite çıkışı girişteki video sinyalini referans olarak kullanıp Amiga sinyalini buna kilitler.
Burst Lock Frekansı: 4.433618 MHz
Burst Lock Sınırı: +/- 50 MHz
Sync Lock Frekansı: 15.625 KHz
Sync Lock Sınırı: +/- 1Hz
Jitter: < 10 ns

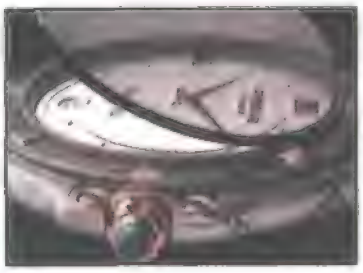
RGB OUTPUT
Çıkış Empedansı: 75 Ohm
RGB Analog Seviyesi: 0.7 pp/750 hm
Video Band Genişliği: 28 Mhz, **+/-3** dB
Horizontal Sync Darbesi: (Aktif Low, TTL Seviyesi) Hiscan: 2.4 ms; Videoscan: 4.7 ms
Vertical Sync Darbesi: (Aktif Low, TTL Seviyesi) Hiscan: 160 ms; Videoscan: kullanılmıyor

COMPOSITE OUTPUT:
Çıkış Empedansı: 75 Ohm
Çıkış Sevivesi: 1 Vpp/75 Ohm
Burst Frekansı: 4.43361875 MHz nom. PAL
Y Çıkışı, Peak White: 700 mVnominal
C **Çıkışı, Burst:** 300 mVp.p nominal

RGB DIGITAL KEYER:
+ Key girişi, Amiga PS (Pixel Switch) ve ExtDKey olarak seçilebilir.
+ External "D" Key Girişi: TTL Seviyesi OV=Amiga +5V=External Video

SONUÇ:
IV24, profesyonel kullanım için tasarlanmış bir kart. Bunun sonucunda tüm reklam stüdyoları ve TV şirketlerine maksimum desteği veriyor. Hızlandırıcı kart ve IV24 ile modifiye edilmiş bir Amiga, 600 milyonluk bir Silicon Graphics ile boy olçüştürebilecek düzeyde. Kart ayrıca Masaüstü Yayıncılığa da destek veriyor. İçinde verilen program paketlerinden Macro-Paint ile 16 milyonluk bir resmi DPaint kolaylığı ile değiştirebiliyor ve çizebiliyorsunuz. Kartın yanında SCALA. CALIGARI ve MACROPAINT programları ve karta ait özel programlar verilmekle beraber, kart bütün Ray Trace ve çizim programları ile uyumlu olarak dizayn edilmiş. Ayrıca GVP firmasından gelen son fakslarda kart için yeni birimler çıkarıldığı ve kartın Video Toaster'dan daha iyi bir hale getirildiği yazılmaktadır. Kart mükemmel bir seviyede ve yaratmasını seven insanlara sonsuz yaratıcılığı oluşturma imkanı sunuyor. STAR Tin bu kartı kullanım amaçlı olarak almış olması. Profesyonel Kullanım Birimlerinin de karta ilgi gösterdiğinin en güzel örneği.

FRAME GRABBER
+ 3 adet, 8 bit ADC (R,G,B kanalları)
+ Software üzerinden diizeltilebilen RGB ve kontrast
Full Frame Alış Zamanı: 1/25 saniye (PAL için)
Field Capture: 1/50 saniye
Örnekleme Frekansı: 14.187580 MHz



Kartın testi ve yardımlarından dolayı Yılmaz Zenger'e, Akın Telesine'ye, Ferruh Bey'e, Akar Co. sahibi Ali Aksekili'ye teşekkürü bir borç bilirim.

Kaynaklar: IV24, IV24 Hardware Manuel, Mr. Russel Neal
GVP Türkiye Temsilcisi: Akar Co.
Kartın Fiyatı: $2900
İsteme Adresi: ALİ AKSEKİLİ/AKAR CO.
Bankalar, Şair Ziya Cad. 28
80200 KARAKÖY/İSTANBUL
TEL: 243 43 14
FAX: 252 56 81

AMIGA&PASCAL

Saygılar, esenlikler...

Merhabalar, Pascal konulu yazı dizimizin üçüncüsüne geldik. Artık bu dile yabancı olanlarımız bile, Pascal hakkında az çok şey biliyor sayılırlar. Bu ayki yazımızda Pascal'ın bazı özelliklerini, Pascal'da tanımlanabilen tipleri ve bunların uygulamalarını, son olarakta Unit kavramını inceleyeceğiz.

Geçen yazımızda değişkenlerin nasıl tanımlandığını görmüş ve:

```
var
a,b : Integer;
```

şeklinde örnekler de vermiştik. Burada a ve b değişkenleri, program içinde integer diye adlandırılan tamsayı tipinde sayılar olacak şekilde tanımlanıyordu. Pascal'da bu tür standart bazı tanımlar var. Bu standartları sırayla görelim

INTEGER: -32768 ve 32767 arasında kalan tamsayı değerlerini alabilir. İyi programlamayla birçok işlem bu değişkenler yardımıyla yapılabilir. Ancak integer olarak tanımlanmış bir sayı, mesela 100000 değerini alamaz. Aynı şekilde Integer sadece tamsayı değerleri alır. 5.8735 gibi bir sayı, Integer olarak sadece 5'ten ibarettir.

LONGINT veya LONG: Integer tipinin bir numara büyüğü olan LONGINT 2147483648 ila 2147483647 sayıları arasındaki tamsayı değerlerini alabîlir. Ne var ki, Integer tipinin iki katı kadar yer kaplar.

SHORTINT veya SHORT: hafızada sadece 1 byte yer kaplayan bu değişken 128 ila 127 arasındaki değerleri alır. Ufak döngüler, yazı koordinatları gibi ufak değerler için kullanılabilir.

CARDINAL veya WORD: Integer'dan farkı, negatif değerler alamamasıdır. 0 ila 65535 arasındaki tamsayı değerlerini alabilir.

SHORTCARD veya BYTE: Negatif değerler alamayan, sadece 0 ila 255 arasındaki tamsayı değerlerini alabilen ve az hafıza kaplayan bir değişken.

REAL: Hafızada çok yer kaplayan, ancak ondalık sayıları 7 haneye kadar içerebilen değişken türü. Üst sının artı eksi 8*10^18 kadardır. Hemen küçümsemeyin bu tür ile 2.876542 * 10^18 gibi sayılar kullanabiliyorsunuz. (2876542000000000000)

LONGREAL veya DOUBLE: hafızada 8 byte yer kaplar ancak Real ile yetinemeyen insanları tatmin edebilecek bir aralığı var. 15 haneli hesap doğruluğu ve 10^308'e kadar da sının var.

Yukarıda sıralanan tipler, sayılar ile ilgiliydi. Bu tiplerin temel olarak tamsayılar ve ondalık sayılar olarak iki gruba ayrıldığına dikkat edin. Kick Pascal, bir alt gruba sığamayan bir değişkeni kendiliğinden bir üst gruba atmaya çalışır. Sayılar ile daha önce belirttiğim tüm matematiksel işlemleri yapabilirsiniz. Ancak ileride göreceğimiz, Sinüs, tanjant gibi bazı fonksiyonlar sadece reel sayılarla çalışırlar.

BOOLEAN: Mantıksal işlemlerin babası George Boole'un adından ismini alan bu değişkenin iki değeri olabilir: True (Doğru) veya False (Yanlış). Bu değerler arasında False < True ilişkisi geçerlidir. Bu değişken mantıksal işlemlerde kullanılır. Mantıksal işlemler olan AND, OR, NOT ve XOR ile işlemlere girer ve en önemlisi IF döngülerinde kullanılır.

```
var
cevap : boolean;
begin
  cevap := true;
  IF cevap then writeln  ('Cevap
doğru');
end.
```

Belki biraz komik gelecek ama,

```
cevap := (5>2);
```

gibi işlemler de mümkün. Tabii bu tür işlemlerin sabit sayılar ile pek bir kullanışlılığı yok. Ancak değişkenler kullanılarak çok işe yarayabiliyorlar. Örneğin bir sayının (x) a'dan küçük, b'den büyük olmasını ve c'ye eşit olmamasını istiyoruz.

```
cevap := (x < a) AND (x > b) AND
(x <> c);
```

Örnekler çoğaltılabilir. Fazla alışık olmasanız bile, bu değişkenlerin size ne **kadar** kolaylıkla sağlayabileceğini fark ederek programlarınıza dahil etmenizi öneririm.

CHAR: " veya " arasında bir adet yazı karakteri temsil edebilen bir **değişkendir.**

STRING [n]: n **adet Char'dan oluşan bir dizi satır'a verilen isim. Bu tür** bir **değişken** ile **isimleri** tutabilirsiniz. Eğer n sayısını belirtmezseniz, 80 alınır n sayısını 255'in üzerine çıkaramıyoruz.

POINTER'lar: Hatırlayın, dedik ki, bir değişken hafızada belirli bir yer kaplar (Örneğin String [80] hafızada 80 byte yer kaplar). Çok kullanılan bir yöntem, eğer kullandığımız değişken 4 byte'tan fazla yer kaplıyorsa, değişkeni doğrudan kullanmak yerine, o değişkenin hafızada nerede olduğunu belirten bir Pointer kullanmaktır. Her değişkenin bir pointer türünü tanımlayabiliriz. Bunun için tek yapacağımız değişken tipinin önüne ^ koymak. Bu değişkeni kullanabilmek için ise, pointer'ın sonuna ^ koymak. Anlaşıldı, en iyisi bir örnek üzerinde konuşmak.

```
Var
i: integer;
p : ^integer;
begin
i:= 21243;
p:= ^i;
writeln (i);
writeln (p^);
end.
```

İster inanın ister inanmayın, ekrana iki defa 21243 yazılacaktır. Önce ne yaptığımıza bir bakalım. İlk olarak i değişkenini integer olarak tanımladık. Daha sonra p değişkenini integer gösteren bir pointer olarak tanımladık. Programda ise, önce i'ye bir değer atadık. Daha sonra p değerini i'nin hafızadaki adresine eşitledik. Dikkat edin: p değişkeni i sayısını değil, i sayısının değerinin hafızada* nerede olduğunu tutuyor. Son satırda rahatça görüyoruz ki, sadece p'yi kullanarak i sayısının değerini bulabiliyoruz. Bunun için p^ kullanıyoruz. Bu ifade artık hafızada bir yer göstermiyor, daha çok o yerde bulunan değeri veriyor. Bu genel pointer tipleri dışında, bir de ptr ile tanımlanan bir pointer Bu pointer ile hafızada yer ayırmak ve dinamik değişkenler yaratmak mümkün olacak (sabredin yahu).

Kümeler: Hadi bakalım, şu ana dek Basic Basic diyenler tüm şanslarını kaybettiler. Zira Pascal'ın en eğlenceli yerine geldik. Bir değişkeni, değerlerinin sınırları ile de belirleyebilirsiniz. Örneğin değişken sadece 1 ila 100 değerini mi alacak? Hemen yapalım:

```
var
a:1..100;
```

Aradaki iki nokta, bir küme belirlemek için kullanılıyor. Çok dikkat edin, a'yı sadece 1 ve 2 değerlerini alacak şekilde tanımlamak için bile,

```
var
a:1..2;
```

demeniz gerekiyor. Kümeler, bu kadar basit değil. Kümeleri aralarında işlemler yaparak da tanımlayabiliriz. Herşeyden önce kümeleri parantezlere alıyoruz. Bir değişkenin verilen bir küme elemanlarını içerecek şekilde tanımlamak için ise, SET OF kullanıyoruz. Aşağıda bazı tanımlar var, yanlarında bu tanıma giren kümeyi yazdım:

```
var
a:setof[1..8]*[5..12]; {5,6,7,8}
```

1.0 Pascal ve Amiga versiyonları, Pascal ile neler yapılabilir?
2.0 Pascal'ın genel yapısı: Tanımlar, bloklar, Procedure ve fonksiyonlar
3.0 Pascal dili özellikleri, tip tanımları, unitler.
4.0 Amiga ile iletişim: Library kullanımı, Amiga'ya has komutlar.
5.0 Gelişmiş programcılık: teknikler, başka sistemlere veya sistemlerden aktarmalar.

```
b : set of [1..2]+[7..9];   {1,2,7,8,9}
c : set of [1..10] - [5..10] {1,2,3,4}
```

Daha güzeli, bu küme işlemlerini program içinde de yapabilmemiz. Bu arada mantıksal sonuç veren İN, =, o, <= ve => işlemlerini kullanabiliyoruz. Diyelim bir sayınız var ve bu sayının 1 ila 20 arasında bir asal sayı olup olmadığını kontrol edeceğiz.

```
var
a : integer;
begin
  readln (a);
  if a in [2,3,5,7,11,13,17,19] then
writeln ('ASAL');
end.
```

Veya bir karakter girildi bu karakter acaba harf mi, değil mi?

```
var
a: Char;
begin
  readln(a);
 if a in ['a'..'z','A'..'Z'] than write
(a);
  end
```

Daha bunlarla işimiz bitmedi, şimdilik biraz ara verelim. Tek ve çok boyutlu diziler bilgisayarda her zaman kullanılır. Bunları tanımlamak için ARRAY kullanılacaktır. Hemen örnek:

```
var
a : Array [1 ..10,1 ..10] of integer;
```

Basic'te karşılığı Dim a(10,10) olan bir komut. Bu değişken ile 100 adet tamsayı tutabiliyoruz. Bunlara erişebilemek için a[n][m| ifadesi kullanılır.
Son olarak dosya tipini tanıtmam gerekiyor. Genelde kullanılan bilgilerin bir yerlere aktarılması gerekir. BU iş için en uygunu. dosyalar kullanmaktır. Bir değişkeni dosya değişkeni olarak tanımlamak mümkün.

```
var
f: file of char;
```

içeriği karakterlerden oluşacak olan bir dosya değişkeni olur. Konuyu fazla derinleştirmeden, hemen zevkli bir başka konuya geçelim.
Dikkat edin, deminden beri değişkenleri tanımlamak için kullanılan tipleri inceliyoruz. Niye Tamsayılar'a integer diyelim, niçin kafama göre tipler tanımlamayalım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Hatırlayın Pascal'ın blokları arasında Type kısmı vardı. Burada kendinize istediğiniz tipi tanımlayabilirsiniz. Sıkı durun örnek geliyor:

```
type
Tamsayi = integer;
var
a : tamsavi:
f: file of tamsayi;
```

Bir ikinci örnekte, daha önce anlatılan kümeleri ve Arrayleri de işin içine katalım:

```
type
matris = Array [1..100,1..100] of in-
teger;
Rakam = '0'..'9';
Pozitif = L.Maxint;
```

{Dikkat edelim şu an değişken değil, degişken tipi tanımlıyoruz. Bu tiplerde değişkenleri var kısmında tanımlamamız şart.}

```
Var
a:matris;
n:rakam;
p:pozitif
```

Nasıl ama ??? Şimdi iyi bir bomba. Tip tanımlarken parantez içinde sıralı olarak yazacağımız değerler tanımlayabiliriz:

```
Type
Ay =(Ocak,  subat, mart, nisan,
mayis, haziran, temmuz, agustos,
eylül, ekim, kasim, aralik);
Tatil = haziran..eylül;
var
simdiki ay : ay;
beğin
if simdiki_ay : Ocak then writeln
('Ocak soguktur.');
end.
```

Belki anlatması saçma olacak ama. ilk olarak ismi ay olan bir tip tanımlıyoruz. Bu tipin alacağı değerler ocak ila aralık arasında (Bu değerler sıralıdır, yani ocak < şubat) yer alıyor. Daha sonra ismi simdiki ay olan bir değişken tanımlıyoruz. Bu değişken artık ay ile tanımlanan değerleri alabilir. Pekala simdiki_ay isimli değişkenin değeri şubat olabilir. Komik görünse de, bu tür tipleri tanımlamanın birçok yararı oluyor. Bir ikinci tip özelliği, değişik tipte değişkenleri içeren tipler oluyor. Bunlar RECORD sözcüğü ile tanımlanıyor. Önce örnek:

```
type'
Sanal_sayi = RECORD
             Reel : real;
             Sanal: real;
             END;
var
a : Sanal şayi
begin
a.reel := 25.765
a.sanal := 12.87
end.
```

Görüldüğü üzere, burada bir sanal sayı tipi tanımlanmış. Bu tip iki adet reel sayıdan oluşuyor. Bu türde tanımlanan bir değişkenin alt bölümlerine ulaşabilmek için, değişken isminin sonuna . konuyor, işte kapsamlı bir örnek:

```
program Telefon defteri;
type

Numara = record
isim : string [20];
soyisim : string [40];
numara : Long;
end;
Defter = array [1..100] of numara;

var
kayıt: numara;
T_Defteri : Defter;
f: file of Defter;
begin
  T_Defteri [1].isim :='F.Kağan'
  T_Defteri[1].soyisim:=
Gurkaynak
end.
```

gibi. Dikkat ederseniz, değişkenleri girmek zahmetli oluyor. Onun da bir kolayı var elbet. Geçen ay anlattığımız WITH bloğunu kullanarak, yukarıdaki örnekte,

```
begin
WITH T_Defteri[1]DO
Begin
  isim :='F.Kağan'
  soyisim :=' Gurkaynak'
  End;
End.
```

yapısı kullanılabilir. İngilizce biliyorsanız, bu tür tanımları ve değişkenleri kullanarak roman yazar gibi program yazabiliyorsunuz. Son örnekte dikkat ederseniz f değişkenini defter türünü içeren bir dosya olarak tanımladık. Dosya komutlarını kullanarak bir hamlede bütün kayıtları diskete aktarabilme olanağımız var.
Güzel, artık neredeyse tüm değişkenleri, nasıl tanımlandıklarını ve tarafımızdan nasıl tanımlanabileceklerini öğrendik. Ancak Pascal ile hala fazla birşeyler yapabiliyor değiliz. Sebebi basit. Kullanabilecek emirlerimiz yok. Şu an öğrendiklerimizle bırakın güzel bir program yazmayı, ekrana basit bir nokta bile koymaktan aciziz. Emirleri nereden öğreneceğiz. İlk olarak Pascal'ın standart emirleri var. Bundan sonra Amiga'nın sistem emirleri geliyor. Yaklaşık 1000 kadar emir size yeterli olacaktır. Bunlarda yetmezse emirlerinizi kendiniz tanımlıyorsunuz. Procedure ve Functionîar olarak tanımladığınız emirleri bir araya getirip toplayabiliyorsunuz. Bu tür toplamalara ve özel şekline UNIT adı veriliyor. Bir UNIT, bir programa benzemesine rağmen, sadece procedure ve functionîar içerir. Bir unit hazırladıktan sonra, yeni yazdığınız programlarda o unit'te tanımladığınız fonksiyonları kullanabilirsiniz. Bunun için tanım kısmına sadece gereken unit'i eklemeniz yeter:

```
Uses Kagan_in_Uniti;
```

Diyelim, bu unit'te 10 adet emir var. Artık programınızı yazarken bu emirleri kullanabiliyorsunuz. Nasıl Unit oluşturacağınız konusuna ise ileride değineceğim. Daha program bile yazamadan Unit kullanmak ayıp olur doğrusu.
Gelecek ay bir Amiga Pascal programcısı olmak için gerekenleri öğreneceksiniz. O zamana dek hoş olun, öyle kalın.

Merhaba AMOS severler. Korkanm bu ayki yazıya kötü bir haberle başlayacağım. Bir süre için AMOS yazısını iki ayda bir yayınlayacağız. Umarım çok büyük bir ara olmaz.

Bu ay sizlere vereceğim program, ivmeli hareket ile ilgili. Yani cismin yerini direk olarak mouse'la okumaktansa, mouse ile sadece cisim üzenndeki kuvvetlerin okunmasını ve geri kalanların buradan hesaplanmasını göreceğiz. Bazılarınız bunu gereksiz ve sıkıcı bulabilir ama bu şekilde daha ilginç hareketler elde edebilirsiniz.

Programda kullandığım formüller herhangi bir temel fizik kitabında bulunabilir. Ama ben yinede bunları şelil birde yeniden yazmakta fayda görüyorum.

Program her döngüde mouse'ın ne kadar hareket ettiğine bakar ve bunu kuvvet olarak algılar. (Sanki cismi bir lastikle çekiyormuşuz gibi.)

Programda ki değişkenlerden 'M' cismin kütlesini ve 'FS' sürtünme kuvvetini belirler. Bunları değiştirip daha değişik efektler elde edebilirsiniz. Bu aylık hosçakalın.

```
Rpm ***********************************************
Rem ***********************************************
Rpm ***********************************************
Rem **                                           **
Rem **                                           **
Rem **        AMIGA DÜNYASI                      **
Rem **                                           **
Rem **     AMOS Demo Program                     **
Rem **                                           **
Rem **           Written by                      **
Rem **                                           **
Rem **         Burak Ozdemir                     **
Rem **                                           **
Rem **                                           **
Rem**     AMOS Copyright 1990                   **
Rem **        Mandarin/Jawx                      **
Rem **                                           **
Rem **                                           **
Dam ***********************************************
Rem ***********************************************
Rpm ***********************************************
Screen Close 0
Screen Open 0,640.200.16.Hires
Curs Off
Flash Off
Load "files.amos files amos-programs sprite 600
aliens/ alien4.abk"
Hide
Get Sprite Palette
Palette 0,0
X=130
Y=230
M=6
VX=0
VY=0
T=1
FS=2
1=1
X Mouse=X
Y Mouse=Y
For Q=1 To 50
InkRnd(16)
Plot Rnd(600)+10,Rnd(150)+10
NextQ
Do
FX=X Mouse-200
FY=YMouse-150
X Mouse=200
Y Mouse=150
FSX=0
If VX>0 Then FSX=FS
If VX<0 Then FSX=-FS
FSY=0
If VY>0 Then FSY=FS
If VY<0 Then FSY=-FS
FTX=FX-FSX
FTY=FY-FSY
AX=FTX/M
AY=FTY/M
VX=VX+AX*T
VY=VY+AY*T
X=X+VX*T
Y=Y+VY*T
If X>430 Then X=430
IfX<130ThenX=130
If Y>230 Then Y=230
If Y<50 Then Y=50
Sprite 1,X,Y,I
1=1+1
If I>4 Then 1=1
Wait 2
Loop
```

$$\vec{X} = \vec{X}_0 + \vec{V}\Delta t$$

$$\vec{V} = \vec{V}_0 + \vec{\alpha}\Delta t$$

$$\vec{F}_{net} = m\vec{\alpha}_{net}$$

$$\vec{F}_{net} = \sum_n F_n$$

ŞEKİL 1: Programda kullanılan formüllerin türetildiği temel hareket denklemleri

ALO ATA NİRUN...

Metafizik ve Parapsikoloji nedir?

Metafizik kelimesini'tam anlamıyla anlatmaya kalkarsam, herhalde Amiga Dünyası'rım tamamını kapatırım. Bütününü bana ayırmanız gerekir. Metafiziğin kısa tanımı, insanın ötesindeki olayları manevi boyutundaki dünyasını anlamaya çalışan sezgi ile bilginin bütünleştiği bir nokta. İnançlarında bir oranda etkilediği, bunun yanısıra mantığın aklın ye bilimsel bilginin de katalizör olması gereken bir nokta. İşte Parapsikoloji burada devreye giriyor. Metafiziğin çok gizemli bir yönü var. Geçmişin tanımıyla avama, yani halka yasak olan bir yönü var. O da niye, metafiziğin önünde doğanın bilinmeyen gücü yatıyor.

İkisi çok ayrı şeyler, aynı kefeye koyamazsınız. Parapsikoloji doğrudan doğruya laboratuarda yapılan bir deney, bir test. Tam anlamıyla bilimsel bir yöntem. Ama bu söylediğim, parapsikoloji doğa üstü güçleri ya da metafiziğin ortaya koyduğu o bilinmeyen konsepti çözmüş değil. Böyle bir iddiası da yok zaten. Parapsikoloji sanıldığı gibi olağanüstü güçlerin, inanılmaz dünyaların sürekli var olduğu bir boyut, bir araştırma alanı, bir laboratuar odası değil. Bazı olayları yakalamaya çalışan ve bu vakaları tekrarlatmak için çaba gösteren mantığını arayan bir deneysel alan.

Parapsikolojiye ne zaman ilgi duydunuz? Bu ilgi nasıl gelişti?

Benim bu konulara ilgim çok eski. 1960 yılında okul sıralarında, o zamanlar bir dernek vardı, halen de var, "Ruhsal Araştırmalar Derneği" diye. Neler yaptıklarını görmek için oraya giderdik. O yıllardan başlayan bir merak. Bu merak tatmin etmedi, Türkiye'de fazla kaynak olmadığı için bir dönem İngiltere'ye gidip üç yıl kadar kaldım. Batıda parapsikolojiyle ilgili özel okullar var. Londra'da bu konuda çalışmalar yaptım. Sonra Bilinmeyenler dergisini çıkardım ve bugüne geldik. Doğuştan gelen bir merak. "Neden" diyeceksin, cevabı yok. Bazı insanlar bazı şeylere meraklıdır.

Astroloji nedir? Bilimsel yanı nedir?

Astroloji gibi son derece marjinal ve son derece kökte orijinli, inanca dayanan bir konuyu kalkıp bilime sokarsak saçmalarız. Kaldı ki bugüne kadar, buna milyon kere karşı çıkmış, milyon kere kabul etmiş. Bundan yaklaşık doksan sene önce İngiltere'de bir takım bilim adamları, kalkıp insanoğlunun uzayda uçamıyacağını söylemişler. Yaklaşık 40 sene önce başladık uçmaya, şimdi Mars'a gidiyoruz. Benim söylemek istediğim asla Astrolojiyle bilim bir arada olmaz.

Astroloji, evrenle insan arasındaki ilişkiyi anlatan bir olaydır. Aslında Astroloji bilim değil, fal hiç değildir. Gerçek anlamda bir sanat. Bir anlatım sanatı, bir tanım sanatı. Bir tür psikoterapik sanat... Hepsi bu. Evrendeki bir takım objelerle insanoğlu arasında elbetteki ilişki var. Ama her an değişen sayısız elektromanyetik dalganın etkisi altındayız. Aslında biz bir enerji okyanusunun dibindeyiz. Söylemek istediğim temel noktalardan biri bu. Burada herşey hoş bir semboldür. Aslan, Kova, Koç gibi burçlar yok tabii. Bunların hepsi birer sembol. Kim yapmış bunları, diye sorarsan bunun cevabını kimse bilmiyor. Yedi sekiz milyon yıllık insan tarihinden beri bilinmiyor. Astroloji insanlar arasında ortak yönler olduğunu bulmuş anlamış. Astrolojinin özü de bu. Burçların getirdiği insan tiplemeleri elbetteki bireyseldir. Hiçbir zaman iki insan aynı olamaz, parmak izi kadar farklıdır. Ama her burcun kendine özgü ortak özelliği vardır. Bu değişmez, doğanın kendine göre bir kategorize etmesi diyebiliriz buna.

Takip edebildiğim kadarıyla Parapsikolojinin ilgi alanına giren bazı konular, bazı kişilerce istismar ediliyor. Bu konuda neler diyeceksiniz? Ufolar, ruh çağırma seansları ve büyü hakkında neler düşünüyorsunuz?

Tek kelimeyle rezalet diyeceğim. Zaten bütün konular istismarın ötesinde konular. Ama bu Türkiye'ye özgü bir olay değil. Dünyanın her ülkesinde bu böyle, Türkiye bu konuda daha yeni. Türkiye'nin yapısındaki dinsel köken hızlı gelişmeyi sağladı. Yüzyıllar boyu ölü dedeler, evliyalarla yaşadık. Onun için doğa üstü güçlerin heran içimizde olduğuna, çok daha kolay inandık. Elbetteki istismar çok kolay. Bugün hala türbe kapılarına gidip çatkı bağlayıp işlerin düzelmesini bekliyor, dedelerden medet umuyoruz. Olmaz böyle şey. Aynı şey metafizikte de geçerli. Türkiye'de hala her pazar günü Alemdağı'na gidip ufoları bekleyenler var. Bunun gibi daha inanılmaz örnekler. Dinin getirdiği yetersizlik ve kısıtlamalar, toplumu biraz da buraya itti. Bu daha özgür bir alan. Kısacası bu alan dünyanın en kolay istismar edilen alanıdır. Türkiye'deki grupların ne yaptığını sorarsan bana, bence kendi aralarında eğleniyorlar. Bunlara karşıyım, benim için neler dediler; sen psikologsun, sen ruhçusun. Hiçbiri değilim... Ben sadece-bu tür olayların iyi bir araştırmacısıyım.

Doğa üstü olaylarda insan beyninin fonksiyonu nedir?

%200...

Beynin kendisi zaten doğa üstü. Bilim bu konuda aciz, biz

beynimiz hakkında hiçbir şey bilmiyoruz. Parapsikoloji laboratuarlarında yapılan deneyler var. Senin ve benim beynimiz aynı, beyin hacmi fazladır ama sonuçta aynıdır. Computer'ün çok gelişmiş bir şekli var. Beynin belli bir noktasını hiç şaşmadan ikimizde de aynı noktayı buluyor, ikimize de aynı noktadan lazer ışınlarını verdiği takdirde, ikimizde aynı tepkiyi alamıyor. Sen ağlıyorsun, ben kahkaha atıyorum. Bu çok basit bir örnek. Kaldı ki sporcuların, ünlü bestecilerin ya da liderlerin çok yüksek performans anları vardır. Yarattıkları ya da etkiledikleri anlar, o anda beynin yaydığı dalgalar inanılmaz birşeydir. Bugünkü parapsikoloji olaylarının tamamı beynin oyunları, güçleridir. Ben, bakarak uzun bir çaba sonucu sigara tablasını iten insanlar gördüm. Karşısındaki insanın Kafasındakileri sezebilme yeteneğine sahip birçok insan var. Ama her zaman mı, hayır. Bu bir performans meselesi, bu tip bilim güçleri gerçekten var.

Daha çok soyut çalışmalar yapan sanatçılar ve üst düzeydeki sanat eserleri için doğa üstü olaylarla bağlantılı spekülasyonlar yapılıyor. Bir sanat eserinin ortaya çıkışı metafizik bir olay olabilir mi? Varsa örneklerle açıklıyabilir misiniz?

Geçenlerde dokuzuncu senfoniyi dinlerken Bethoven'ı düşündüm. Nasıl oir insandı, doğa üstü müydü...? Evet, ama o tür bir doğa üstü değil, insan jstü. Standart bir insanın yapamıyacağı birşeyi yapmış. -Bunlar çok seçkin yetenekli insanlar. İnsanoğlu eşit değildir, hiçbir zaman da eşit olamaz. Bazı insanlar normal üstüdür, sıra dışıdır. Ve bu insanlar olağanüstüdür. Tamamen doğuştan gelen bir olay, işin ilginç yanı genetikte değil. Bu arada biyoenerji dediğimiz olayla, dışardan aldığı etkileri çok daha fazla kullanabilen oir beyne sahiptir. Sonuç olarak söylenebilecek söz, evrensel bir güç inanılmaz programlanmış computer var.

İlhan İrem ve İlhan İrem'in ürettiği şarkıların doğa üstü olaylarla bağlantısı olduğu konusunda söylentiler var. Siz bu. konuda ne düşünüyorsunuz? İlhan İrem ve ürettiklerinin metafizik bir bağlantısı var mı?

İkincisi daha mantıklı bir. soru. İlhan çok ayrıcalıklı bir sanatçı. İlhan'ın müziği farklı... Herkese göre bir müzik olmadığı da doğru... Bu da onun arayışı içinde, onu anlatmanın zorluğunu yaşıyor. Doğa üstü olaylarla bağlantısı var mı? Dediğim gibi İlhan farklı düşünen, farklı gören ve farklı gören bir insan. Elbetteki sıra dışı bir müzik yapıyor. Onun kasetleri bazı insanların kasetleri gibi 10 milyon kişi tarafından belki ezberlenmiyor. Belki de güzelliği orada. İlhan zaten doğaüstü bir adam herşeyiyle. Müziğine yansıttı bunları, son beş yıl içindeki bütün kasetleri incelendiğinde p evrimi görürsünüz. Başardı... Ama İlhan'a bir. uzaylı gelipte şu besteyi yap demedi. İlhan bir tür terapi müziği yapıyor. İlhan'ın müziğini dinleyen birçok insanın sinirleri rahatlıyor. Sesinin yumuşaklığı, kendine özgü yorumu, müziğindeki o akış diğer pop şarkılarından daha başarılı, daha içten. İçinden geleni yansıtıyor. Ticari boyutları da o yüzden zayıftır. Özel insan ve özel dostumdur...

Son zamanlarda Alo Bilgi reklamlarında sık sık adınızı görüyoruz. Alo Bilgi bünyesi içindeki çalışmalarınız hakkında bilgi verirmisiniz?

Alo Bilgi olayını realize eden şirketin bir parçasıyım. Tarot, Meditasyon gibi özgür hatların Alo Bilgilerini yapıyorum. Aynı zamanda Sanat Yönetmeniyim. Alo Bilgi bir kaos, dev bir olay. Türkiye'de ilk biz gerçekleştirdik. Bunun da doğa üstü bir tarafı yok, bu sadece benim tabirimle kozmik bir rastlantı. Bize rastladı, bir başkası da yapabilirdi. Olay bu kadar basit. Çok başarılı oldu denemez. Bu zaten var olan potansiyelin bu güne kadar kullanılmaması. Büyük bir başarıdan bahsetmek yanlış olur, ama doğru bir seçim... Astroloji çok tutuldu, bu da Türk toplumunda çok doğal.

Bu çalışmaları gerçekleştirirken Amiga Bilgisayar size ne gibi yardımcı oluyor açıklar mısınız?

Astrolojide Amiga Bilgisayar çok işe yarıyor. Bana göre Amiga sevimli ve çok hünerli bir alet. Onu, şirin yaramaz, hoş ve uyanık çocuklara benzetiyorum. Amiga Bilgisayar kendine özgü karekteri olan bir alet. Bana göre ekran şöleni dediğimiz, güzel canlı renkli görünümü ve en rahat anlatımı Amiga veriyor. Amiga'yı seviyorum, baştan beri güzel bir alet. Astrolojide kullanıyorum bir de, benim bu yaptığım bütün çalışmalar için bir Data Bank...

Dünyadaki astroloji ile ilgili bilgisayar programları arasında, ne yazık ki Amiga Bilgisayar fazla yer almamış. O yüzden burada ben ve arkadaşlarım Amiga ile ilgili programı ortalama 12 ayda yazdık yarattık. Çok zor oldu açıkçası. Fakat Amiga Bilgisayar ekranından aldığımız Horoskop dediğimiz olayı en iyi yapan alet de Amiga. Bunu kabul etmek gerekiyor. Diğer bilgisayarlarda o canlılığı o renkleri alamıyoruz. Batıda ise bizdeki kadar görsel değil olay. Bunun dışında ben bir oyun delisiyim. Daha çok araştırmayı sevdiğim için, Adventure oyunları seviyorum. Onlarla uğraşmak birkaç saatimi alıyor ve beni öyle dinlendiriyor ki, bir tür Bilgisayar Meditasyonu oluyor. Bence herkes yapmalı, yoğun streslerden ancak böyle çıkabiliriz. Her konuda olduğu gibi bunda da merak ediyorum, daha ötesinde neler var? Prowrite benim çok kullandığım bir program. Bütün yazılarımı onunla yazıyorum. Bunlar Amiga Bilgisayar'ın pozitif tarafları, negatif tarafı ise Amiga'nın Türkiye'deki servisinden memnun değilim. Arada bir İngiltere'ye gidip gelmesem yandık! Türkiye'de önüne gelen oyun satıyor. Ama %90'ı bozuk. Bu işin sonu nereye gidecek? Hele utility'lerde tam bir skandal. Onlarda hiçbir şey doğru dürüst çalışmıyor. Daha sayacak çok şey var. Bunlar da Amiga'nın can sıkıcı tarafları. Çocuklara üzülüyorum. Ellerinde disket dolu torbalarla dolaşıp duruyorlar. Bir kere programı almaya iki kere de düzelttirmeğe gidiyorlar.

Teşekkürler Ata Nirun....

KISA KISA UTILITY'LER

Cem GENCER

Selam! Birkaç aylık kısa bir süreden sonra yine sizlerle birlikteyiz. Bu kadar ara vermemin sebebi piyasaya doğru düzgün yeni utility 'ler gelmemesinden kaynaklanıyordu. Ben de eskileri karıştırarak aralarında pek tanınmayan, fakat bir hayli yararlı olanları aradım. Bu ay tanıtacağım ilk utility animasyonla uğraşan arkadaşlarımız için hazırlanmış. Bu utility ile değişik animasyon programları arasında obje datası değişimini kolaylıkla yapabilirsiniz. İkinci uttlity'miz ise coder ların işini gören bir sinüs yaratma programı. Hayli kapsamlı olan bu programla epey değişik sinüs efektleri yaratabilir ve diskete assembler data file' ı ya da source olarak kaydedebilirsiniz.

INTERCHANGE 1.4

Tanımı : Çeşitli ray-trace programlan arasın-
. da data değişimini sağlar.
-Bulunduğu disketler : BS1 Ray-trace tools

Programın kullanımı gayet basit; aynı DiskMaster gibi karşımıza iki pencere çıkıyor. Bu pencerelerden soldaki, takılı disketin içeriğini gösterir. İkinci pencerede ise seçilmiş olan obje dosyalarının isimleri görülebilir. Bu şekilde birden fazla obje dosyasını aynı anda çevirmek mümkün. Soldaki pencerenin altındaki üç

kutucuk ile disket ismi, directory ve file ismini klavyeyi kullanarak da girebiliriz. Bunun faydası directory alması uzun süren disketlerden sadece bir file çevirilecekse belli olur.

Sağdaki pencerenin* altında ise iki kutucuk bulunmakta. Bunlardan ilki olan **Del Item** ile seçilmiş bir obje dosyasını listeden çıkarabilirsiniz. İkinci gadget olan **Clear All** ise tüm seçilen dosyaları listeden çıkarır. Bu iki gadget'in altında bulunan **Disk** ve **Drawer** gadget'ları ile çevrilmiş dosyaların hangi disketin hangi direetory'sine kaydedileceğini belirleyebilirsiniz. Son kutucuğumuz olan **Convert** ise çevirme işlemini başlatır. Çevirme işlemi sırasında ekranda ufak bir kutucuk belirecektir. Bu kutucuk kliklendiğinde çevirme işlemi yanda kesilir.

Programın açıklaması bu kadar! Fakat sadece bu bilgilerle çevirme işlemi yapılamaz. Nedeni de çevirici modüllerin yüklenmemiş oluşudur. Bu modülleri yüklemek için programı Work-Bench üzerinden çalıştırdıktan sonra Converters direetory'sindeki modüllerden gerekli olanı da yüklemeniz gerekmekte. Bu direetory'de üç çevirici modül bulunmakta: Turbo-Silver, Sculpt 3D ve VideoScape 3D.

Gerekli olanların ikonuna iki defa klik etmeniz bu modülleri yükleyecek ve **Output Format** penceresinde isimleri yazılacaktır. Ayrıca her bir modül yüklediğinizde ayrı bir pencere açılacak ve modülün yüklendiği size bildirilecektir. Bazı modüllerde parametre girmek gerektiğinden bu parametreleri modüle ait pencere üzerinden ayarlayabilirsiniz. TurboSilver modülü sizden objenin boyutunu girmenizi isteyecektir. Bu değer O'dan 2000'e kadar bir değer olabilir. VideoScape 3D modülü ise yaratılan objede hangi yüzeylerin yaratılacağını tanımlayabilirisiniz. **Original** ile dış yüzeyler, **Opposite** ile de iç yüzeyler yaratılır. Her ikisini de kullanabilirsiniz. Bu durumda yaratılan obje dosyası yaklaşık iki kat daha uzayacaktır.

Imagine ile TurboSilver'ın dosya kayıt formatlan aynı olduğundan ekstra bir modüle gerek yok. Bütün açıklama bu kadar. Ne kadar da basit değil mi?

THE MIRAGE TOOL

-Tanımı : Assembler programlar için değişik sinüs tablolan yaratmayı sağlar.
-Bulunduğu disketler : BNX Tools, Hyper Tools 2.0

Hemen programın menülerini açıklamaya başlıyorum. Programın üç menüsü var. Bunlardan ilki **Project.** Buradaki fonksiyonlar gayet basit; **Preferences** konfigürasyon ayarlamamızı sağlamakta. **Memory** ile o an ne kadar kullanılmamış hafıza olduğu ve programın kendisi için ayırdığı hafıza miktarı ile stack hafıza miktannı öğreniyoruz. Stack hafıza miktarını CLI üzerinden Stack komutu ile değiştirebiliriz. Bu sayı ne kadar büyük olursa program o kadar rahat ve hızlı çalışacaktır. **About** ile programı yazan hakkında bilgi alabilir ve **Quit** ile de programdan çıkabiliriz. Preferences fonksiyonunu çağırdığımızda karcımıza bir pencere çıkacaktır. Burada ilk satırda "Amount of steps to divide circle in : " yazar. Bunun anlamı, sinüs converter'da sinüs hesaplamasında daire'nin kaça bölüneceğidir. Eğer buraya 360 girersek, daire 360 dereceye bölünecektir. Şayet daha basit ve kaba bir sinüs tablosu istersek bu değeri azaltmalıyız. Aynı şekilde daha hassas bir tablo için buraya daha büyük değerler yazılmalıdır (örneğin 720, 1440 gibi).

Preferences penceresinin ikinci satırında "Recalculation maximum value : " yazısı bulunmaktadır. Bu, sinüs converter'da maksimum değere ulaşıldığı zaman tekrar hesabın ne şekilde yapılacağını belirlememize yarar. İlk kutucukta "0 " yazar; bu maksimumdan bir sonraki değer, maksimum değerin olduğu bir önceki dataya eşitse her ikisinin de aynı kalacağını belirler. İkinci kutucukta ise "+ -" işaretleri vardır. Bu da maksimum değerini taşıyan data ve bir sonraki data da aynı değeri taşıyorsa tepe noktasını gösteren bir sonraki datanın tekrar hesaplanılmasını ve bir öncekine eşit olmayan, fakat çok yakın olan bir sayı bulunmasını sağlar.

İkinci menümüz **Wavegen** ismini taşımakta. İşte burası sinüs

yaratıcı programımızın kalbi sayılmakta. Bütün sinüs tablosu yaratma işlemlerini buradaki 5 fonksiyon yardımıyla yapabilirsiniz: **Sinus, Add n sinuses. Multiply n sinuses. Sinus Dec/Inc** ye **Triangle.** Bunlardan her biri değişik tablolar yaratmakta. İlk fonksiyon salt bir sinüs tablosu yaratacaktır. İkinci ve üçüncü fonksiyonlar ise istediğimiz adetteki sinüs tablolarının birleşimini yaratır. Dördüncü fonksiyon olan Sinus Dec/Inc ise belli açılar arasında kalan değerlerin sinüs tablosunu yaratır. Son olarak da Triangle fonksiyonu sinüs tablosundaki maksimum ve minimum tepe noktaları arasında birer doğru çizerek testere dişi şeklinde artan veya azalan bir değer tablosu yaratır.

Şimdi bu beş fonksiyonun parametrelerini teker teker inceleyelim. İlk fonksiyon sinus, fakat triangle ile tüm parametreler aynı olduğundan ikisini beraber tanıtmakta fayda var. Her iki fonksiyonda da karşımıza çıkan pencere aynı; bizden üç parametre is-

tenmekte. Bunların ilki **Maximum value,** yani maksimum değer. Bu, data tablosundaki değerler arasında en yüksek olanın değeridir. **Amount of datas** ise yaratılan data tablosundaki data adedini belirlememizi sağlar. **Length one wave** ise tabloda yer alacak bir sinüs dalgasının boyunu belirler. Eğer bu değer Amount of datas değerinden küçük olursa data tabl.osu verilen değer kadar yaratılır; sonuna da İki değer arasındaki fark kadar data daha eklenir. Bu datalar, sinüs fonksiyonunda tekrar başa, yani 0. açıya dönerek elde edilir. Hesaplamayı yapmak için **Calculate wave** kutucuğunu kliklememiz gerekmekte.

Menüdeki ikinci ve üçüncü fonksiyonların da parametre pence-

releri aynı olduğundan bunları beraber açıklamak istiyorum. Fakat her ikisinin de ne iş yaptığını da belirtmem gerekir tabii ki. Add n sinuses, n adet sinüs tablosu yaratarak bunları birbirine ard arda ekler. Multiply n sinuses ise aynı ofsetteki değerleri birbiriyle çarparak karışık bir tablo yaratır.

Gelelim bu iki fonksiyonun parametrelerine. Her iki fonksiyonda da ilk başta bir parametre penceresi çıkacaktır. Burada kaç sinüs tablosunun kullanılacağı belirlenebilir. Ardından çıkacak olsan pencereler her bir sinüs tablosu hakkındaki parametreleri ayarlamamızı sağlar. Ana penceredeki parametreler şöyle; **Number of sinuses** sinüs tablolarının adedini saptamamızı sağlar. **Maximum value** data tablolarında olabilecek en yüksek değeri tesbit etmemizi, **Amount of datas** ise data tablosunda yer alacak değerlerin adedini belirlememizi sağlar. Burada değerleri tesbit ettikten sonra **Proceed** kutucuğunu kullanarak her bir sinüs tablosu ile ilgili bir takım parametreleri ayarlayabileceğimiz pencereler çıkacaktır. Buradaki parametrelerde şöyle: **Maximum value,** numarası belirtilen sinüs eğrisindeki maksimum değeri tesbit etmemizi sağlar. **Length one wave** ile numarası verilen sinüs eğrisinin uzunluğunu açı olarak belirleyebiliriz. **Get next sinus** ile de bir sonraki sinüs eğrisinin parametrelerini ayarlayabiliriz. En son sinüs eğrisinin de parametreleri belirtilmiş ise bu kutucukta **Calculate Wave** yazacaktır. Bununla da data tablosunu hesaplattırabiliriz.

Dördüncü fonksiyon da demin de belirttiğim gibi sinüs eğrisinin sadece belli bir kısmını tablo olarak kaydetmemizi sağlamakta. **Start value** ve **End value** parametreleri yardımıyla sinüs eğrisinin alınacak kısmının başlangıç ve bitiş değerlerini belirleyebiliriz. Start değeri End değerinden büyük olursa tablodaki değerler artan değerler olacaktır. Azalan değerler için End value parametresi Start value'daki sayıdan büyük olmalı. **Amount of datas** yine data tablosundaki değer adedini belirler. **Length one wave** de her zamanki gibi bir dalga boyunun açısal olarak uzunluğunu belirler. **Maximum value at end** ise tablo sonundaki maksimum değeri belirlememizi sağlar.

Calculate Wave kutucuğu yardımıyla data tablosunu çıkarttıktan sonra yaratmış olduğumuz tablodaki değerler bir sinüs eğrisi olarak ekranda görülebilir. Bunun hemen altındaki bir alanda değişik kutucuklar bulunmakta. Şimdi de bu kutucukları inceleyelim. **Places to move, Move wave** kutucuklarında her klik'te kaydırılacak adım sayısını belirler. Move wave yardımıyla sinüs eğrisini kendi içersinde sağa ya da sola doğru kaydırabiliriz (phase shifting). Bu şekilde sinüs eğrisinin başlangıcı da kayacağından değişik sinüs eğrisi görüntüleri elde edebiliriz. **Info** sinüs eğrimizin parametrelerini görmemizi sağlar; **Quit** ise o an yaratılan sinüs eğrisinden vazgeçip tekrar ana menüyü kullanarak yeni sinüs eğrileri yaratmamızı sağlar. **Backwards** yardımıyla sinüs eğrisini ters çevirebiliriz. **Flip** ise eğrideki negatif değerlerin pozitif olanlarla yer değiştirmesini sağlayarak eğriyi tam anlamıyla kafaüstü çevirir. **Modulus** kutucuğu eğrideki tüm negatif değerlerin de pozitif olmasını sağlar. **Odd** Even kutucuğu tabloda ve eğrideki her ikinci değerin işaretini değiştirir. Pozitif olan değerler negatif, negatif olanlar ise pozitif olurlar. Karışık sinüs eğrilerinde bu enteresan bir görüntü oluşturabilir; denemenizde fayda var. bundan sonra inceleyeceğimiz üç kutucuk data tablosundaki değerlerin ekran koordinatı olarak görülmelerini sağlar. Bunun için ekranın alt kesiminde boş kalan yerde devamlı yukarı doğru kayan çubuklar belirecektir. Bu çubukların her birinin yatay eksendeki pozisyonu direkt data tablosundan okunur. AH kutucuğu tablodaki her değerin x koordinatı olarak kullanılmasını sağlar. **Odd** kutucuğu ile ofseti tek sayı olan tüm değerler (1, 3, 5, 7, ...), **Even** ile de ofseti çift olan değerler yatay koordinat olarak okunacaktır. Son kutucuk olan **Save** ise isminden de anlaşılacağı gibi data tablosunun diskete kaydedilmesini sağlamakta. Karşımıza çıkacak olan pencerede yapabileceğimiz ayarlamalar da şöyle: **Convert list in** ile data tablosunun byte'lardan mı, yoksa word'lardan mı oluşacağını belirleyebiliriz **(DC.B** ya da **DC.W). Convert wave in** ise data tablosundaki değerlerin byte ya da word sınırları içinde olmasını sağlar. **End list with** ise data tablosunun sonuna eklenecek olan bitiş değerini belirlememizi sağlar. Assembler programınızda bu değeri kontrol ettirerek bitişe gelindiğinde tekrar tablonun başının okunmasını sağlayabilirsiniz. **End data with** ise sinüs eğrisinin sonuna gelecek olan bitiş kodunu belirlemeyi sağlamakta. **Offset (before mul.)** ile çarpım işleminden önce data tablosundaki her bir değere eklenecek olan sayı miktarını belirlemeyi sağlamakta. **Offset (after mul.)** ise çarpım işleminden sonra her bir değere eklenecek sayıyı belirlememizi sağlamakta. **Multiply wave with** ile tablodaki her bir değerin bir sayıyla çarpılması sağlanmakta. Bu sayı normalde 1 'dir. Fakat tabloyu oluşturan sinüs eğrisinin genliğim artırmak istiyorsanız her bir değeri aynı sayıyla çarpmanızda fayda var. **Lowest value to zero** yardımıyla da en alçak değerin 0 olarak kaydedilip edilmeyeceğini belirleyebilirsiniz. En alçak değer 0 olacaksa burada **YES** kutucuğunu kliklemeniz gerekmekte. **Filename** ile tabloyu diskete kaydederken kullanılacak ismi belirleyebilirsiniz. **Save wave** kutucuğu da tablonun kaydedilmesini sağlar. Kayıt işlemi bittiğinde hafızadaki sinüs eğrisi ve tablo silinir ve sizden yine

bir menü fonksiyonu seçmeniz beklenir.

Son olarak üçüncü menüde yer alan fonksiyonu tanıtmak istiyorum. Bu fonksiyonun sinüs tablo yaratmakla hiçbir ilişkisi yoktur. İsminden de anlaşılacağı gibi **(TextConvert)** herhangi bir text file'ını data tablosuna çevirmekte. Bu, programınızda kullanacağınız text'ler ya da bir intro/demoda kullanacağınız scroll text olabilir.

Input name disketteki ASCII text dosyasının ismini belirlemenizi sağlar. Çevirme işleminden sonra data tablosunu diskete kaydederken kullanılacak ismi de **Output name** ile tanımlayabiliyorsunuz. **Convert text to** yardımıyla text dosyasını ne tür bir data tablosuna çevrileceğini belirleyebilirsiniz. **Source'u** seçtiğinizde text dosyasının her satırının başına <DC.B '>, sonuna da sadece bir <'> işareti eklenecektir. Eğer **Binary** kutucuğunu seçerseniz text dosyasındaki her bir karakterin binary karşılığı tabloya yazılacaktır. Çevirme işlemi sırasında ekranın üst kesiminde dosyanın convert edilen miktarı yüzde olarak yazılacaktır.

Bence, bu programı assembler program yazan herkes kullanmalı. Zaten .yapan kişi de bir assembler programcısı. Herhalde kendi ihtiyacı olduğundan böyle bir program yazmış ilgilenenlerin rahat bir utility'den faydalanmasını sağlamış.

DISK CODING SYSTEM

-Tanımı : Disketleri şifreleyerek başkalarının kurcalamasını önler.
-Bulunduğu disketler : Sinbad/Travellers Tooldisk VIII v 1.0

Digitech grubunun yapmış olduğu bu utility yardımıyla, dilediğiniz disketleri şifreleyerek başkaları tarafından kurcalanmalarını engelleyebilirsiniz. Programın kullanımı gayet basit; yüklenir yüklenmez karşımıza bir pencere çıkmakta ve burada 5 seçenekli bir menü bulunmakta. Bu fonksiyonların her birine klavyeden tuşlar yardımıyla ulaşabilirsiniz. İşte bu fonksiyonlar ve açıklamaları:

< **1** > - **Protect Disk:** Disketinize şifre programını ekler. İlkönce kullanmak istediğiniz şifreyi belirlemelisiniz. Şifreniz en fazla 4 karakterden oluşabilir. Şifreyi belirleyince yazılabilir konumdaki disketi sürücünüze yerleştirip <RETURN> tuşuna basmanız istenecek. Bunu gerçekleştirdiğinizde disketiniz şifrelenmiş olacak. Artık şifre çözücüsüz bu disketi yüklemek mümkün değildir.

< **2** > - **DeProtect Disk:** Disketinizdeki şifreleme programını kaldırarak eski haline getirir. Bunun için tabii ki şifreyi de girmeniz gerekmekte.

< **3** > - **Install DeCoder:** Hafızaya şifre çözücü programı yerleştirir. Burada da şifrenizi belirlemelisiniz. Şifre çözücü program hafızaya yerleştirildikten sonra hafızadakiyle aynı şifrede olan bütün disketler yüklenebilir. Programın menüleriyle uğraşmadan sırf şifre çözücü programı hafızaya atmak istiyorsanız, programı çalıştırırken isimden sonra bir boşluk bırakarak şifrenizi girmeniz yeterli. Bu arada şifre çözücünün hafızada reset'ten sonra da kaldığını belirtmem gerekir. Bazı virüs temizleyiciler de hafızada kaldıklarından, şifre çözücü programı bozabilirler. Bu yüzden şifre çözücüyü hafızaya install etmeden önce, bilgisayarı kapatıp açın.

< **4**> - **Read Instructions:** Programın açıklamasını İngilizce olarak gösterir.

MCFRAG

< 5 > - Quit: Programdan çıkmanızı sağlar.

-Tanımı : Üç boyutlu animasyon programları için fraktal olarak dağ objesi yaratır.
-Bulunduğu disketler : Sinbad/Travellers Tooldisk VIII v 1.0

İşte size yeni bir dağ yaratma programı. Bu program da kullanımı gayet basit bir tool.

Program, iki program için obje datası yaratmakta kullanılabilir. Bu programlar, VideoScape 3D ve Reflections programlarıdır.

Program yüklenince ekranda sol tarafta tüm parametre kutularının bulunduğu bir çerçeve gelir. Ekranın sağ kısmı ise dağ objesini görüntülemekte kullanılır. Burada yaratılan dağ objesi üç boyutlu bir şekilde ya tel grafiği ya da dolu vektör grafik olarak görüntülenir. Gelelim sol tarafta bulunan kutucukları tanıtmaya;

Z-Value sürgülü gadget ile, dağ objesindeki tepelerin maksimum yüksekliğini birim olarak belirleyebilirsiniz. En fazla 100 birimlik bir yükseklik elde etmeniz mümkün. **Fiil** yardımıyla filled vektör şeklinde obje datası yaratılır. **Subdivisions** başlığı altındaki gadget'lar 2'den 7'ye kadardır ve yüzeylerin bölünme katsayısını belirler. **Generate** başlığı altında iki kutucuk vardır. Bunlardan ilki olan **New,** belirlenen parametrelere göre dağ objesi yaratmamızı sağlar. **Next** ise bölünme katsayısını bir artırarak tekrar hesaplama yapılmasını sağlar.

Format başlığı altındaki iki gadget, yaratılan obje datasının hangi programa uyumlu olacağını belirlemek için kullanılır. Bu-

radaki seçeneklerinizi demin de belirttiğim gibi VideoScape 3D **(VS3D)** ve Reflections **(REFL)'tur.** Son olarak **System** başlığı altında iki gadget vardır ki, bunlar da ya programdan çıkmamızı sağlamakta **(Quit)** ya da obje dosyasını diskete kaydetmemizi sağlamakta **(Save).**

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Merhaba! Bir ay aradan sonra tekrar birlikteyiz. Bu ay yine birtakım library fonksiyonlarını öğreneceğiz. Biliyorum, her seferinde library fonksiyonları öğrenmek biraz sıkıcı. Fakat bunları şimdiden öğrenirsek ilerde program yazmaya başladığımızda pek fazla açıklama yapmama gerek kalmayacak. Bu yüzden bana biraz daha sabırlı olmanızı dilemek ve hemen yeni fonksiyonlar tanıtmaya başlamak kalıyor. Bu ay tanıtacağım library fonksiyonlarını biraz daha düzenli olarak başlıklar altında topladım. Bu sayede, bir fonksiyonun açıklamasını aradığınızda daha rahat bir şekilde bulabilirsiniz. Hemen başlıyorum..

IOErr

Bu fonksiyon dos library'sinde bulunmaktadır. Kullanımı da çok basit. Çağırırken hiçbir parametre gerektirmiyor. Library ofseti -132 (=-$84) olan bu fonksiyonun işlevi de hayli yararlı. Herhangi bir giriş/çıkış fonksiyonunu çağırdığığınızda bir hata oluşmuşsa, IOErr fonksiyonu bu hata hakkında daha ayrıntılı bilgi verir. Library'de giriş/çıkış işlemlerini gerçekleştiren fonksiyonlar hata oluşması durumunda çağrıldıktan sonra d0 register'ine 0 yazarlar. Böyle bir durumda sizin ayrı bir rutine dallanıp burada IOErr ile hatayı algılayıp kullanıcıyı uyarmanız gerekmekte. Fonksiyon çağrıldıktan sonra d0'da hata mesajını tanımlayan bir sayı bulunur. Bu sayı 0 olduğunda hiçbir hata oluşmamış demektir. Aşağıda IOErr fonksiyonunun gösterdiği hatalar kod numaralarıyla listelenmiştir.

103 - insufficient free store:
Kullanıma ayrılmış hafıza doldu. FreeMem ile hafıza boşaltın ve tekrar deneyin.

121 -file is not an object module:
Çağırmaya çalıştığınız dosya çalıştırılabilir dosya (executable) değil. Kontrol edin.

202 - object in use:
Başka bir task ya da program bu file'ı kullanıyor. Aynı anda çalışan diğer taskların ya da programların bu file'ı UnLock ettiklerinden emin olun. Bir dosyayı shell ya da CLI üzerinden çalıştırdığınızda da bu hata oluşabilir. Bu durumda shell/CLI'ı kapamanız gerekmekte.

203 - object already exist:
Yaratmaya çalıştığınız dosya ile aynı isimde başka bir dosya diskette zaten mevcut. İsim değiştirerek tekrar deneyin.

204 - directory not found:
Belirtilen isimde directory bulunamadı. Bu hatayı engellemek için ilk önce directory'nin var olup olmadığını kontrol edin.

205 - object not found:
Belirtilen isimde dosya bulunamadı. İlkönce dosyanın varlığını kontrol ederseniz bu hata oluşmaz.

209 - action not known:
Böyle bir işlem tanınmıyor. Saçma bir komut girerseniz bu mesajla karşılaşabilirsiniz.

210 - invalid stream component name:
File ya da directory isminde geçerli olmayan bir karakter kullanılmış. Düzeltip tekrar deneyin.

211 - invalid lock:
File lock'ta elde ettiğiniz lock değeri geçerli değil.

212 - object wrong type:
Çalıştırmaya çalıştığınız dosyanın file tipi yanlış. Bu hata bir device ismini (mesela ram:) program ismi olarak kullanmanızda oluşabilir.

213 - disk not validated:
Bilgisayar diskete bilgi yazarken disketi çıkardığınızda, o an yaratılan dosya kapanamaz. Bu durumda her disketi takışınızda sizden boot ettiğiniz disketi takmanızı ister. Böyle bir diskete yazmaya kalkıştığınızda da bu hatayı alırsınız. WorkBench ya da içersinde Disk-Validator dosyasının bulunduğu (L directory'sinde) bir disket yardımıyla disketi tekrar düzeltebilirsiniz. Fakat son yaratmaya çalıştığınız dosya boş dosya olur.

214 - disk write protected:
Disketin write protect deliği açık konumdayken diskete yazmaya kalkıştığınızda bu hata kodunu alırsınız.

215 - rename across devices:
Rename işleminin device isimlerini farklı girerseniz bu hata kodunu elde ede siniz. Normalde rename işleminde farklı isim ve/veya farklı directory girilebilir. Farklı directory ismi girdiğinizde file, eski directory'den silinip yeni directory'nin içerisine yazılır. Fakat bu işlemi device'larla yapamazsınız.

216 - directory not empty:
Boş olmayan bir directory'i silmeye kalkıştığınızda bu mesajı alırsınız.. İlk önce o directory içersindeki tüm dosyaları silin, ardından directory'i silebilirsiniz.

218 - device not mounted:
Verilen isimde bir device sisteme mount edilmemiş ya da takılı değil.

219 - seek error:
Dos library'sinden Seek fonksiyonunu hatalı bir parametre ile çağırdığınızda bu kodu alabilirsiniz. Seek fonksiyonunu da bu ay tanıtacağımdan daha ayrıntılı bilgi için daha aşağılara bakmanızı öneririm.

220 - comment too big:
Bir file'ın çomment'ını (dosya notu) değiştirmeye kalkıştığınızda, not string'i izin verilenden uzun ise bu kod karşınıza çıkacaktır.

221 - disk full:
Disket dolmak üzereyse ya da dolmuşsa ve bu diskete yeni bir file yazmaya kalkıştığınızda bu kodu elde edersiniz.

222 -file is protected from deletion:
File project'i silmeye karşı korumalı olan bir dosyayı silmeye kalkıştığınızda hu hata kodunu alabilirsiniz.

223 – write protected:
File protect'i yazmaya karşı korumalı bir dosyaya yazmaya kalkıştığınızda IOErr fonksiyonu bu hata kodunu verir.

224 - read protected
File protect'i okumaya karşı korumada olan bir dosyayı okumaya kalkıştığınızda bu kodu elde edersiniz. KickStart 1.2 ve 1.3'lerde bu protect modu daha tamamlanmadığından bu mesajı da almanız çok zor…

225 - not a dos disk:
Disket sürücüsüne takılan disket DOS Formatında değil.

226 – no disk in drive.
Erişmeye çalıştığınız disket sürücüsünde disket takılı değil.

Delay

Bu fonksiyon da dos library'sinden. Ne işe mi yarıyor? Gayet basit, belli bir süre beklememizi sağlıyor. Bekleme süresini 1/50 saniye olarak d1'e yazmamız ve fonksiyonu -198 (=-$c6) library ofsetiyle çağırmamız yeterli.

ExNext

İşte yine bir dos fonksiyonu daha! Geçen ay öğrenmiş olduğumuz Examine fonksiyonu sadece bir directory'nin directory header'ını elde etmemizi sağlıyordu. ExNext fonksiyonu ise Directory header'a bakarak burada yer alan ilk file'a ait header'ı bulmamızı sağlıyor. Bu fonksiyonu ardarda cagırdığımızda her seferinde o directory'deki bir sonraki file'a ait header'ı elde ederiz. Bu tekilde de istediğimiz directory'nin içeriğini okuyabiliriz. ExNext'in parametreleri Examine ile aynı. Filelock'u d1'e, boş fileinfoblock'un adresini de d2'ye yazıyoruz. Fonksiyonu çağırmak için kullandığımız ofset de -108 (=66c). ExNext fonksiyonu, direetory'e ait başka file yoksa d0 register'ine 0 yazar. Tam bir directory alabilmek için ExNext fonksiyonunu, directory'deki tüm File header'lan okuyuncaya kadar tekrarlamalısınız.

Aşağıdaki kısa alt rutin directory'i okur. Rutini doğru kullanma için başlangıçta gerekli library'leri açmalısınız. Program

çıkışında da yine bu library'leri her zaman olduğu gibi kapamayı unutmayın. PRTFILENAME rutininde de normalde ekrana basma rutinidir. Fakat ben bu rutini boş bıraktım. Dileyen buraya istediği ekrana basma rutinin yazabilir (CLI ekranına basmak için CON device'ını ya da graphics library'deki Text fonksiyonunu kullanarak). Ayrıca altrutin hiçbir hata kontrolü de yapmıyor. Bunu sadece bir directory'nin nasıl okunabileceğini göstermek için veriyorum.

Unutmayın, file ismi, file header'ının 8. byte'ında başlar. Bizim rutinde file isim string'inin adresi her seferinde FILENAMEADR değişkenine atılmakta.

```
READDIR:
move.l   DOSBASE,a6
move.l   #DIRNAME,d1
move.l   #-2,d2
jsr      -84(a6)
move.l   d0.LOCK

move.l   DOSBASE,a6
move.l   LOCK.d1
move.l   #FILEINFO,d2
jsr      -102(a6)
move.l   d0,d6
LOOP:
move.l   DOSBASE,a6
move.l   LOCK.d1
move.l   #FILEINFO,d2
jsr      -108(a6)
tst.l    dO
beq      ENDOFDIR
move.l #FILEINFO+8,FILENAMEADR
bsr      PRTFILENAME
bra      LOOP
ENDOFDIR:
rts

DIRNAME:
dc.b     "DF0:",0
FILEINFO:
blk.l    20,0
FILENAMEADR:
del      0
LOCK:
del      0
```

Gördüğünüz gibi, directory okumak gayet basit. Dilerseniz file isminin yanı sıra file header'daki diğer bilgilerin de (protect flag'lan, file uzunluğu, yaratılış tarihi, dosya notu gibi) ekrana basılmasını sağlayabilirsiniz.

Exit

Bu fonksiyon, bir programdan ya da task'dan çıkışı sağlamaktadır. Normal rts'den farkı, istediğimiz bir değeri CLI'a programın çıkış kodu olarak aktarır. Bu kodu daha sonra CLI'dan istediğimiz gibi değerlendirebiliriz (FAİL gibi CLI komutlarıyla). Eğer Exit fonksiyonunu bir task içinden çağırmışsak task işlemi durdurulur, task tarafından ayrılan normal hafıza ve stack hafızası geri verilir. Fonksiyonun tek bir parametresi var; o da çıkışta CLI'a aktarılacak olan değer. Bu değeri d1'e yazmamız gerekmekte. Fonksiyonun library ofseti ise -144 (=-$90).

LoadSeg

Normalde Amiga'da bir file'ı çalıştırmak istediğimiz zaman. CLI'dan onun ismini yazmamız yeter. ROM rutinleri otomatik olarak o file'm hafızaya yüklenmesini ve çalıştırılmasını sağlar. Bunu yazmış olduğumuz assembler program aracılığıyla da yapabiliriz. İkinci bir programı assembler'dan çağırmak için iki yöntem mevcut. İlki DOS library'den Execute fonksiyonu. Burada çalıştıracağımız program ismini parametre olarak library fonksiyonuna aktarmamız gerekmekte. Bu yöntemin tek kötü yanı, çalışması için disketin C directory'sinde RUN komutuna gereksinim duymaktadır. Başka bir dezavantaj da bu yöntemde bazen kilitlenmeler olabilmekte. Zira hafıza tam olarak geri verilemeyeceğinden giderek dolmakta. Diğer yöntem ise LoadSeg. Bu yöntem tüm kullandığı hafızayı da geri verdiğinden dolayı en güvenilir olanı. Fakat dilerseniz şimdi biraz teorik bilgi vermek istiyorum. AmigaDOS'ta her program **hunk** adını verdiğimiz parçalardan oluşur. Bu hunk'lar içersinde programın kendisi ve programa ait datalar bulunmaktadır. Hunklann her birine içindeki bilgiye göre isim verilir. Program kısmını taşıyan hunk'lara **HUNK CODE,** data içerikli parçalara **HUNK_DATA** ve programın çalışması sırasında içeriği belirlenen dataların bulunduğu hunk'lara **HUNK_BSS** adı verilmiştir. LoadSeg, bir program dosyasını tüm hunk'larıyla yükler ve hunk listesinin bulunduğu adresi bize verir. LoadSeg ile hafızaya yüklenen bir programı çalıştırmak için fonksiyonun geri verdiği adres aracılığıyla ilk program hunk'ının başlangıç adresini bulmalıyız. Bunun için de d0'dan aldığımız değeri ilk önce 4 ile çarpmamız ve bu değere 4 eklememiz gerekmekte. Elde ettiğimiz bu değere basit bir **jsr** ile de yüklemiş olduğumuz programı çalıştırırız.

LoadSeg fonksiyonunun parametreleri yalnızca bir tane; o da program ismi. Program isminin olduğu string'in başlangıç adresini di register'ine yazmamız gerekmekte. Fonksiyonun library ofseti ise -150 (=-$96).

UnLoadSeg

LoadSeg ile yüklenip çalıştırılan bir program biz onu silinceye kadar hafızada kalır. Ama her bir hunk'ın adresini teker teker bulup o bölgeleri FreeMem ile serbest bırakmamız çok dolaylı bir iş olacağından, bunun yerine ROM'daki bir fonksiyon olan UnLoadSeg fonksiyonunu kullanabiliriz. Bu fonksiyon yardımıyla yüklenmiş olan hunk'ın tüm kapladığı hafıza alanları tekrar sisteme geri iade edilecektir. Bu fonksiyonun da tek parametresi var; o da segment adresi. LoadSeg'i çağırdıktan sonra d0 aracılığıyla elde ettiğimiz değeri UnLoadSeg'i kullanmadan hemen önce di register'ine yazmalıyız. Fonksiyonun library ofseti -156 (=-$9c).

Seek

BASIC dilini kullananlar bilirler; BASIC'te bir sequential dosya açmak çok kolaydır. OPEN ve PRINT# komutlarıyla bu işi rahatlıkla yapabilirsiniz. Assembler'da bu, library kullanarak daha da kolaydır. DOS library'sindeki Seek fonksiyonu tam istediğimiz işi yapmakta; bir dosyanın istediğimiz yerini okumayı ya da yazmayı sağlamakta. Bunun için de dosyayı komple hafızaya okuyup değiştirdikten sonra da tekrar diskete yazmaya gerek yok. Seek ile file pozisyonunu başlangıçtan itibaren istediğimiz byte öteye ya da bitiş pozisyonundan itibaren istediğimiz byte kadar geriye alabiliriz. Ayrıca üçüncü bir mod ile de o an bulunduğumuz pozisyondan istediğimiz byte kadar ilersine de gitmemiz mümkün. Fonksiyonu çağırmadan önce d1'e file handler pointer'ını (Open ile elde ettiğimiz), d2'ye de pozisyon ofsetini yazmalıyız. d3 register'i Seek'in çalışma şeklini belirler. Başlangıçtan itibaren belli bir ofsete ulaşmak istiyorsak buraya **OFFSET_BEGINNING** (=-1), o anki pozisyondan itibaren belli bir noktaya ulaşmak istiyorsak **OFFSET_CURRENT** (=0) değerlerini yazmalıyız. Sondan geriye doğru belli bir ofset değerine gidilecekse, kullanılacak değer OFFSET_END'in karşılığı olan 1 olmalıdır. Fonksiyonu çağırmak için kullanacağımız library ofseti, -66 (=-$42). Seek'i çağırdıktan sonra d0'da elde ettiğimiz değer fonksiyonu çağırmadan önceki file offset pozisyonudur. O anki file pozisyon offset'ini öğrenmek için Seek'i OFFSET_CURRENT modunda ve 0 offset değeriyle çağırmanız yeterli olacaktır. Bir file'ın sonuna gitmek içinse OFFSET_END modunu 0 offset değeriyle kullanmalısınız. Aynı şekilde 0 offset değeriyle MO-

DEJBEGINNINGM kullanırsanız, file'ın başına erişebilirsiniz.

Seek fonksiyonunda file pozisyon ofseti, file uzunluğunu aşacak konuma gelmişse DOS üzerinden Seek Error mesajı gönderilir. Bu mesajı algılamak için Seek'in geri verdiği değeri kontrol etmeniz gerekmekte. Bu değer -1 ise IOErr fonksiyonunu kullanarak hatanın ne olduğunu öğrenebilirsiniz.

DateStamp

Bu fonksiyon, sistem saati ayarlanmışsa, saatin o anki içeriğini bize bildirir. Fonksiyonu çağırmak için 3 longword'luk boş bir alanın başlangıç adresini di register'ine vermeliyiz. Fonksiyon DOS library'sinde ve çağırmak için kullanacağımız ofset de -192 (=-$c0). Fonksiyonu çağırdıktan sonra boş olan 3 longword, tarih ve saati bildirir. Ilk longword, 1 Ocak 1978 tarihinden itibaren geçen gün adedini bize verir. İkinci longword ise saat 00:00'dan itibaren geçen dakika adedini verir. Son longword ise en son dakika artırımından sonraki clock adedini bize verir. Bu değeri de 50'ye böldüğümüzde saniyeyi öğrenmiş oluruz. Aşağıdaki ufak rutin bize tarih ve saati alışık olduğumuz biçimde verir.

```
GETCLOCK:
move.l    DOSBASE,a6
move.l    #ADRES,d1
jsr       -192(a6)

lea       ADRES.a0
move.l    0(a0),d0
divu      #365,d0
move.l    d0,d1
swap      d1
and.l     #$ffff,d0
and.l     #$1ff,d1
move.l    d0,d2
divu      #4,d2
move.l    d2,d3
swap      d3
and.l     #$ffff,d2
and.l     #7,d3
sub.l     d2,d1
add.l     #1978,d0
move.l    d0,YIL

move.l    #-1 ,d5
clr.l     d6
lea       AYTABLE.a1
AYLOOP:
add.l     #1 ,d5
add.l     (a1,d5),d6
cmp.l     d1,d6
bgt       AYLOOP
sub.l     #1,d5
move.l    d5,AY

sub.l     (a1,d5),d6
sub.l     d6,d1
move.l    dl.GUN

move.l    4(a0),d0
divu      #60,d0
move.l    d0,d1
swap      d1
and.l     #$1f,d0
and.l     #$3f,d1
move.l    d0.SAAT
move.l    d1, DAKİKA

move.l    8(a0),d0
divu      #50,d0
move.l    d0.SANIYE

rts

ADRES:
del       0,0,0
SANİYE:
del       0
DAKİKA:
del       0
SAAT:
del       0
GUN:
del       0
AY:
del       0
YIL:
del       0
```

Eh, bu aylık da ne yazık ki yerim doldu. Fakat bir hayli teorik ve pratik bilgi kapmış olduğunuzu umarım. Pratiğinizi geliştirmek için verdiğim tüm fonksiyonlarla ilgili ufak tefek örnekler yapmanız faydalı olur. Hoşçakalın...

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Sayın Amiga Dünyası yetkilileri;

Öncelikle Amiga kullanıcıları için hazırladığınız bu mükemmel rehber için teşekkür ederim. Kafama takılan sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim.

1. Deriginizin 10. sayısında DIGI-VIEW digitizer'in tanıtımında renkli digitize işleminin renkli kamerayla yapılmasının hatalı sonuç vereceği yazılı. Burada, siyah-beyaz kameranın daha kaliteli sonuç vereceği mi belirtiliyor; yoksa renkli kameranın kesinlikle kullanılamayacağı mı? Bu durum REAL TIME digitizer'larda nasıldır?

2. Kelime işlemciler ne işe yararlar.

3. Modem ile bağlandığımız bir yerde IBM veya IBM uyumlu bir sistem varsa kodlarımızı IBM'e kendimiz mi uyarlamalıyız; yoksa modem programı bu işi kendisinin yaptığı bir fonksiyona sahip mi?

4. Amiga'yi IBM olarak kullanmamızı sağlayan programlar hangi bakımlardan Amiga yi IBM'e çevirirler?

5. Amiga'yi müzik setine bağlamak için setteki aux girişi ile klavyedeki left-right girişleri arasında bağlantı mı sağlanmalıdır? Eğer öyleyse, bu bağlantıyı sağlayacak kabloyu nereden bulabilirim?

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür eder, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Erdinç SAZAK - Çorum

☞

Sayın Erdinç SAZAK,

İlginiz için teşekkürler; dilerseniz hemen sorularınızın cevaplarına bakalım.

1. Digi-View digitizer'i aslında hem renkli, hem de siyah-beyaz kamerayla çalışabilir. Yalnız renkli kamera kullandığınızda elde ettiğiniz resmin renk ve görüntü kalitesi pek tatminkar olmayacaktır. Siyah-beyaz kamerayı da bu digitizer ile özel bir biçimde kullanabilirsiniz. Digitizer ile birlikte orjinal kutudan çıkan renk şablonlarını (3 adet) sırayla kameranın önünde tutarak objeyi o şekilde digitize etmeniz gerekmekte. Ardından digitizer programının bir menüsüyle bu üç resmi birleştirerek sonuç resmini çok kaliteli olarak oluşturabilirsiniz. Real time, yani gerçek zamanlı digitizer'ler ise % 100 renkli çalışabilmeleri için yüksek miktarda dahili hafızaya ihtiyaç duyarlar. Bu da digitizer'in fiyatını artırır. Zaten kaliteli bir renkli real-time digitizer'in fiyatı yaklaşık 2000 DM'dan başlar. Piyasada bulunan real-time digiti-zer'lar real-time olarak sadece siyah-beyaz olarak digitize edebilirler.

2. Kelime işlemciler yardımıyla mektuplarınızı, okul ödevlerinizi, tezlerinizi, raporlarınızı ve günlüğünüzü bile Amiga'yla hazırlayabilirsiniz. Fakat bunları kağıda basmak için bir printer'a ihtiyacınız var.

3. Modem'de tüm bilgiler ASCII kodlar olarak aktarıldığından tüm text'ler size normal olarak ulaşır. Fakat bir IBM sistemine modemle bağlandığınızda oradaki programlar aksi belirtilmemişse, IBM'e göre yazıldıklarından, çektiğinizde normal olarak Amiga'da çalışmazlar. Fakat tüm ASCII yazı dosyaları'nı hiç sorun olmadan kullanabilirsiniz. Aynı şekilde Deluxe-Paint'in IBM versiyonunun resim datalarını Amiga'ya aktarmanız da mümkün.

4. Bu programlar IBM'i tam emüle edemezler. IBM'in içindeki grafik kartları Amiga'da olmadığından grafik ağırlıklı programlar çalışmayacaklardır. Ama mesela bir kelime işlemci, database programlan ya da BASİC gibi diller bu emulator programlar sayesinde çalışabilirler. Amiga'nızı %100 IBM uyumlu çalıştırmak istiyorsanız size ATonce kartını öneririz. Bu kartı Amiga'ya taktığınızda, bilgisayarınız hem PC, hem de Amiga oluyor. İstediğiniz zaman IBM olarak çalışabilir, gerektiğinde de normal moda dönerek Amiga kullanabilirsiniz. IBM programlarının %98'i bu kart sayesinde Amiga'da çalışmaktadır.

5. Evet, bu bağlantıyı yapmak için bir elektronikçiye ya da elektronikle (tamirat, bakım, vs.) uğraşan bir Amiga bayine başvurmanızı öneririz.

✉

Sevgili Amiga Dünyası,

Derginizi çıktığı ilk günden beri takip ediyorum. Ve böyle bir dergi çıkardığınız için teşekkür ediyorum. Eminim bu hislerimi bütün okuyucu arkadaşlarım paylaşıyordur.

Benim sorularım şunlar:

1. Bazı programlar da "BAD HEADER" yazısı çıkıyor. Bu nedir? Nasıl düzeltilir?

2. Şu anda iki drive kullanıyorum. Ama programı ikinci drive'dan yüklediğim zaman yalnızca bir drive varmış gibi gösteriyor (özellikle X-Copy'de). Bunu nasıl düzeltirim?

3. Makine dili ile yazılmış adres-etiket gibi bir program var mı? Varsa adı nedir? Nereden temin edebilirim?

4. Amiga için 68000 makine dili öğreten biri ya da kuruluş var mı?

İlginize şimdiden teşekkürler.

Deha YORULMAZ - İstanbul

☞

Sayın Deha YORULMAZ,

Dergimize gösterdiğiniz ilgi için teşekkür eder, hemen sorularınızı cevaplandırarak ilginizin sürmesini dileriz.

1. Bu mesajı aldığınız disket bir soft error'a kurban gitmiş. Bozulan bu file'ları düzeltmek imkansız. O yüzden bu disketi tekrar çektirmeniz gerek. Bu arada disketi de atmanıza gerek yok; formatladığınızda disket yine hatasız olarak çalışacaktır.

2. Bu sorun, ikinci disket sürücüsünü reset'lemeden sonra açmanızdan kaynaklanıyor olabilir. Bu durumda bilgisayarı resetleyin ve programı tekrar yükleyin.

3. Bu tür programlar arasında şu an aklıma LabelMaker geliyor. Bu programı utility tarzı programlar da satan bayilerde bulabilirsiniz.

4. Ne yazık ki böyle bir kuruluş mevcut değil. Makine dili öğrenmek için dergimizdeki Amiga ve Assembler ile Gelişmiş Assembler köşelerini takip edebilirsiniz. Fakat bu köşelere ilk sayılardan başlamanızı öneririz.

✉

Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,

Derginizi birkaç aydır takip ediyorum. Çok güzel ve başarılı bir çalışma yapıyorsunuz. Sorularım şunlar:

1. Amiga yi bir PC gibi kullanabilir miyim? Ne yapmam gerekir, fiyatı nedir?

2. AMiga'yı bir iş bilgisayarı gibi kullanmak için Lotus benzeri hangi programları önerirsiniz?

3. Amiga bir PC'nin yapabileceği işlerden hangilerini yapabilir veya yapamaz?

4. Harddiskler hakkında bilgi verebilir misiniz? Hangisi daha iyi, hangisi daha ucuzdur?

Hakan KÖSEOĞLV/BALIKESİR

☞

Sayın Köseoğlu,

İlginize teşekkürler. İşte yanıtlarınız:

1. Bunun için iki seçeneğiniz var: MS-DOS TRANSFORMER programıyla bir PC'yi simüle edebilirsiniz, fakat bu yöntemde PC programlarının %40'ı çalışmaz. Bunun sebebi, bazı programların PC'deki grafik kartlarını kullanıyor olmaları, %100'lük bir emülasyon sağlamak için hardware emulator kartlarını kullanmanız gerekmekte. Şu an Türkiye'deki en iyi PC Emulator kartı ATonce'dır. Bu kart yardımıyla Amiga'nız 80286 kullanan bir PC halini alır.

2. Amiga'da kullanılabilecek iş programları arasında Lotus'un Amiga versiyonu olan Professional Vip, Superbase, Maxiplan gibi pekçok program bulunmakta.

3. Amiga, bir PC'nin yapabileceği işleri daha rahat yapar. Bunun üzerine bir de Amiga'da özel grafik kartlarına ihtiyaç olmadığını düşünürsek, Amiga her konuda PC'den önde. Fakat PC kullanıcıları Amiga'yı sadece bir oyun bilgisayarı olarak tanıdıkları ve iddia ettikleri için Amiga profesyonel kullanımda yeteri kadar yaygın değil.

4. HarddiskMerde düşük kapasiteler için Commodore'un A590'ı tavsiye edilebilir. Bu, Amiga için üretilen ilk harddisk. Şimdi Türkiye'de GVP serisi ve Novia internal harddiskler mevcut. Hem hız, hem de kapasite olarak daha yüksek olan bu harddiskler A-500 ve A-2000 için mevcut. GVP'Ier Amiga 500'e external olarak bağlanıyor.

ASSEMBLER'da

YENİ UFUKLAR

Selam! İşte yine sizlerle beraberiz. Bu ay, sprite'lan biraz daha karıştıracağız. Geçen ay bir sprite'ı ekranda nasıl göstereceğimizi öğrenmiştik. Bu ay ise aynı şekilde 8 sprite'ı birden ekranda göstermek için yapılması gerekenleri inceleyeceğiz. Aynı zamanda da sprite'ları hareket ettirmeyi de göreceğiz. Dilerseniz vermiş olduğum programı hemen yazıp kaydedin.

Programı incelemeye başlamadan önce, size yine biraz teorik bilgi vermemde fayda var. Aslında burada yeni bilgiler yerine, geçen ay kazandığınız bilgileri biraz tazeleyeceğim. Hatırlarsanız sprite koordinatları sprite datalarının ilk üç byte'ında bulunmaktaydı. Bunlar sırayla VSTART, HSTART ve VSTOP idi. İstediğimiz bir sprite'ı hareket etirmek aslında gayet basit. Örneğin sprite'ı sağa doğru hareket ettirmek istediğimizi varsayalım. Bunun için her ekran tranmana sprite datalarındaki ikinci byte'ı bir artırmamız yetmekte. Bu şekilde HSTART'ın aldığı değer her ekran taranmasında 1 artacak. Sprite'lar da her ekran taramasında tekrar çizildiğinden sprite'ımız ekran tarama ışınına senkron olarak sağa doğru hareket edecektir. Sprite hızını artırmak için her seferinde 1 değil de başka bir sayı eklememiz yeterli. Fakat yüksek bir sayı kullanırsanız bu sefer de sprite titremeye başlayacak. Yavaşlatmak için de her seferinde HSTART'a 1/2 ya da 1/4 değer eklemek gerekmekte. Fakat Assembler'da sadece tam sayıları hiçbir uğraş olmadan kullanabildiğimizden 1/2 ya da 1/4 değerlikli bir sayı elde etmek için değişik bir yöntem uyguluyoruz: HSTART değerini ekran tarama ışını 2 ya da 4 defa ekranı tam olarak taradığında 1 artırıyoruz. Nasıl, basit değil mi? Tarama ışınıyla senkronizasyonu karıştırmamak için sprite hız değerini 2'nin katlan (2, 4, 8, 16, ...) ya da askatları (1/2, .1/4, 1/8, 1/16, ...) olarak seçmemizde fayda var.

Sprite'ı yukarıya ya da aşağı doğru hareket ettirmek için de aynı yöntemi uyguluyoruz. Fakat burada sadece VSTART değerini değiştirmiyoruz. Aynı zamanda VSTOP'u da VSTART'la aynı oranda artırmalı ya da azaltmalıyız. Aksi halde sprite'ımız bazen bozuk gözükebilir, bazen de ekranda sprite'ın altında bir sürü pislik oluşabilir. Bu pislikler aslında sprite datalarından hemen sonra gelen bilgilerdir. Sprite yüksekliği (VSTOP-VSTART) her seferinde değişik olacağından sprite'ın altındaki pisliklerin de yüksekliği-otomatik olarak değişecektir. Bazen de negatif değere ulaşılacağından (VSTART, VSTOP'dan büyük olduğu durumlarda) ekranda sprite yerine sadece pislik gözükebilir.

Şimdi biraz da sprite'ların değişik bir özelliği hakkında bilgi vermek istiyorum: Extended (attached) sprite. Bunun hakkında detaylı bilgiyi aşağıda bulabilirsiniz.

Bildiğiniz gibi sprite'lar nonnalde 4 renk ve 16 piksel genişlikle sınırlıdırlar. Fakat bazı durumlarda 32 piksel genişliğinde ya da 16 renkli sprite'lar da olmasını isteriz. Programımızda sprite'ların hepsini kullanmadığımız durumlarda bu mümkün olmakta. 32 piksel genişlikli sprite'lar için iki sprite'ı yanyana kullanmamız yeterli olabilir. Sprite kordinatlarını da değiştirirken her iki sprite'ın koordinatlarını da aynı anda değiştirmemiz gerekmekte. Fakat hala 16 rengi nasıl oluşturabileceğimizi bilmiyoruz.

Copper çipj sprite'ları ikili gruplar halinde işlemekte. Bu yüzden de sprite renkleri 4 grup olarak sınırlıdır. Her bir renk grubu ardarda gelen iki sprite'ın rengini gösterir. Renk register'lerinin üst yarısı ($dff1a0-$dff1be) aynı zamanda sprite'ların da renklerini taşıdığını düşünürsek her sprite renginin aşağıdaki listede yer alan renk register'lerinde bulunması gerektiğini de kabul etmişiz demektir.

Grup 0 : Sprite 0, 1 - $dff1a0, $dffla2,$dffla4, $dffla6
Grup 1 : Sprite 2, 3 - $dffla8, $dfflaa, $dfflac, Sdfflae
Grup 2 : Sprite 4, 5 - Sdfflb0, $dfflb2,$dfflb4, $dff lb6
Grup 3 : Sprite 6, 7 - $dfflb8,$dfflba, $dfflbc, Sdfflbe

Extended sprite modunda renk register'lerinin üst yarısı komple bu genişletilmiş sprite için kullanılmakta. Ne de olsa genişletilmiş sprite 16 renkten oluşmakta. Dilerseniz tüm sprite'ları genişletilmiş sprite olarak gösterebilirsiniz. Fakat bu durumda sprite sayısı 4 ile sınırlı kalacaktır. Ya da sadece bir-iki genişletilmiş sprite kullanıp gerisini normal sprite olarak da kullanabilirsiniz. Fakat bu durumda tüm renk register'lerini birbirleriyle çakışmayacak şekilde ayarlamalısınız.

Peki extended sprite'ı nasıl mı kullanacağız? Gayet basit; extended sprite'ı oluşturan grubun sprite'larını her zaman üstüste gelecek şekilde koordinatlarını belirlememiz gerekmekte. Ayrıca extended sprite'ı oluşturan ikinci sprite'ın dördüncü byte'ındaki (SPRxCTL) ATTACH bitini (7. bit) de set etmemiz gerekmekte. Renkleri oluşturmak için de her iki sprite'ın bitplane'lerini üstüste getirmemiz gerekmekte. Renk kodunu aşağıdaki tablodan rahatlıkla bulabiliriz.

Renk no	Spr0	Sprl	Renk register'i
0	00	00	$dffla0
1	01	00	$dffla2
2	10	00	$dffla4
3	11	00	$dffla6
4	00	01	$dffla8
5	01	01	$dfflaa
6	10	01	$dfflac
7	11	01	$dfflae
8	00	10	$dfflb0
9	01	10	$dfflb2
10	10	10	$dfflb4
11	11	10	$dfflb6
12	00	11	$dfflb8
13	01	11	$dfflba
14	10	11	$dfflbc
15	11	11	$dfflbe

Ne yazık ki bu aylık yerim dolmaya başladığından ancak gelecek ay size extended sprite ile ilgili bir örnek verebileceğim. Şimdilik bu ay vermiş olduğum örneği incelemeye başlayalım. Programın genelini anlamanız o kadar zor değil. Hemen göze çarpan kısımlar arasında ekran tarama ışınını kontrol etmediğimdir. Sprite hareket ettirme rutinini işlemek biraz zaman aldığından bir de ekran tarama ışınını bekletseydim ekrandaki tüm sprite'lar titremeye başlıyordu. Fakat hiç bekleme olmadan da sprite'lan hareket ettirmeye kalkıştığımda sprite'lar epey yüksek bir hızla hareket ediyordu. Bu yüzden ben de ekran tarama ışınını bekleteceğim yerde boş bir döngü yaratarak 800'den -l'e kadar saydırma rutini ekledim. Bu şekilde sprite'lar tam istediğim bir hızla hareket etmekteler. Sprite'ları biraz daha hızlandırmak için bu değeri azaltmanız kafi olacaktır. Aynı şekilde yavaşlatmak için de bu değeri anırmanız gerekmekte. Fakat bu değeri fazla düşük ya da yüksek seçerseniz sprite'lar ya titrer, ya da çok hızlı hareket eder.

Göze çarpan diğer bir konu da program başında ve sonunda iki library fonksiyonu kullanmış olmam. Bunlar Exec library'sinden **Forbid** ve **Permit.** Her ikisinin de kullanım şeklini ve amaçlarını bu ayki Amiga ve Assembler köşesinde detaylı olarak açıkladım.

Programın **CreateSprites** altrutini ilk sprite datalarının sprite'ın görüntüsünü tanımlayan kısmını tüm sprite'lara kopyalamakta. Hemen ardından da 8 sprite'ın adresleri copper listesine yazılmakta. Dilerseniz siz 8 değişik sprite görüntüsü kullanın. Fakat bunun için CreateSprites altrutinin ilk kısmını silerek her sprite datasını ayn olarak girmeniz gerekmekte. Aynı zamanda sprite renklerini de doğru girmeniz lazım.

Ana döngü içersinde demin de belirttiğim gibi ufak boş bir-döngü ve sprite hareket ettirme rutinine bir dallanma (bsr MoveSprites) bulunmakta. **MoveSprites** rutinine baktığımızda burada ilk önce SprNo değişkeninin içeriğinin d7 register'ine kopyalandığını görmekteyiz. Bu değer o an hareket ettirilecek sprite numarasıdır ve MoveSprite rutininden çıkmadan hemen önce her seferinde bir artırılmakta. SprNo, 8 olduğunda da tekrar sıfırlanmakta. Bu şekilde her seferinde sadece bir sprite'ı hareket ettirmekteyiz. Tüm 8 sprite'ı da aynı anda hareket ettirmek çok zaman alacaktı. Nedeni de her seferinde sprite y koordinatlarının bir tablodan okunmasından kaynaklanmakta.

Dediğim gibi, sprite y koordinatı bir data tablosundan okunmakta. Fakat tüm y koordinatlarını aynı tablodan okumaya kalkıştığımızda tüm 8 sprite'ın y pozisyonları aynı olur. Bunu .engellemenin iki yöntemi var; ilki gayet basit. Her sprite için ayrı bir data tablosu çıkarmak. Fakat bu şekilde bir rutin dergimizde fazla yer kaplayacağından dergimizin editörü Mahmure Abla, kızarak evime gizlice girip source disketlerimi formatlayabilir. Bu yüzden ben ikinci yöntemi kullanmak zorunda kaldım. Bu şekilde siz de yeni bir teknik daha görebilirsiniz.

Tüm sprite'larımız nasıl olsa sinüzoidal bir hareket yapacaklar. Ben de sadece bir sinüs tablosu kullanmaya karar verdim. Fakat bu sinüs tablosunun 8 ayn yerini gösteren 8 ayrı pointer kullanarak her sprite'ın y koordinatının farklı olmasını sağladım. MoveSprites rutininde .de her seferinde sprite numarasına denk düşen pointer'in gösterdiği değer okunmakta. Eğer bu değer $ff'den farklıysa, direkt olarak VSTART'a yazılmakta. Bu değere 14 (sprite yüksekliği) ekleyerek de VSTOP değerini bulmaktayız. Dğere $ff olduğunda ise sprite numarasına denk düşen pointer'in tekrar sinüs tablosunun başını göstermesi sağlanmakta. HSTART, yani sprite'ın yatay koordinatı da her seferinde 1 artırılmakta. Rutinin sonunda da kullanılan pointer 1 artırılarak bir sonraki kullanım için hazırlanmakta.

Gayet basit, değil mi? Programın açıklaması da burada bittiğine göre bana artık sadece size hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor.

```
; >>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<
; >GELISMIS ASSEMBLER KURSU<
; >>SPRITE DEMO PROGRAMI 02<<
;>>       byCemGENCER-1992       <<
; >>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<
Q:
movem.l   d0-d7/a0-a6,-(a7)
move.l    4,a6
jsr       -132(a6)
lea       GFXNAME,a1
jsr       -408(a6)
move.l    d0,GFXBASE

move.l    #64,d7
lea       $45000,a0
CLEAR:
clr.b     (a0)+
dbf       d7,CLEAR
bsr.L     CREATECOPPERS
bsr.L     CREATESPRITES
LOOP:
move.l    #800.d2
IRQ:
dbf       d2,IRQ
bsr.L     MOVESPRITE
MOUSE:
btst      #6,$bfe001
bne.s     LOOP
bra.s     FİN
FIN:
move.l    GFXBASE,a0
add.l     #50,a0
move.l    OLDCOPPER,(a0)
move.l    4,a6
jsr       -138(a6)
movem.l   (a7)+,d0-d7/a0-a6
rts
CREATECOPPERS:
lea       NEWCOPPER+172,a0
move.l    #$4007fffe,d1
move.l    #$0180000f,d2
move.l    #15,d7
CREATECOPI:
move.l    d1,(a0)+
move.l    d2,(a0)+
add.l     #$050000O0,d1
sub.l     #$00000001,d2
dbf       d7,CREATECOP1
move.l    dl,(a0)+
move.l    #$01800000,(a0)+
move.l    #$a007fffe,d1
move.l    #$01800000,d2
move.l    #15,d7
CREATECOP2:    *
move.l    d1,(a0)+
move.l    d2,(a0)+
add.l     #$05000000,d1
add.l     #$00000001,d2
dbf       d7,CREATECOP2
move.l    d1,(a0)+
move.l    #$01800000,(a0)+

move.l    GFXBASE,a0
add.l     #50,a0
move.l    (a0),OLDCOPPER
move.l    #NEWCOPPER,(a0)
rts
CREATESPRITES:
lea       SPRITE1+4,a1
move.l    #6,d6
NEXTSPRITE:
lea       SPRITE0+4,a0
move.l    #29,d7
COPYSPRITE:
move.w    (a0)+,(a1)+
dbf       d7,COPYSPRITE
add.l     #4,al
dbf       d6,NEXTSPRITE
clr.l     d5
lea       SPRITEO,a0

move.l    #7,d7
ASSIGNSPRITLS:
lea       NEWCOPPER.a1
move.l    a0,d0
move.l    a0,d1
swap      d1
and.l     #$ffff.d0
and.l     #$ffff.d1
move.w    dl,6(al,d5)
move.w    d0,10(a1.d5)
add.l     #8,d5
add.l     #64,a()
dbf       d7,ASSIGNSPRITES
rts

MOVESPRITE:
move.l    SPRNO.d7
move.l    d7,d6
asl.w     #2,d6
clr.l     d0
CONT:
lea       SINUSPOINTERS,a0
move.l    (a0,d6),a0
move.b    (a0),d0
cmp.b     #$ff,d0
beq.s     SINUSEND
lea       SPRITES,a1
move.l    (a1,d6),a2
move.b    d0,0(a2)
add.b     #14,d0
move.b    d0,2(a2)
add.b     #1,1(a2)
lea       SINUSPOINTERS,a0
add.l     #1,(a0,d6)
add.l     #1,SPRNO
move.l    SPRNO,d7
cmp.l     #8,d7
blt.s     LESS
move.l    #0,SPRNO
LESS:
Rts
SINUSEND:
lea       SINUSPOINTERS,a0
lea       SINUSTAB,a1
move.l    a1,(a0,d6)
bra.s     CONT
; >>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<
; >    Turn dataları buradan sonra ... <
; >>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<
NEWCOPPER:
dc.w $0100,$1200
dc.w $0120,$0000,$0122,$0000
dc.w $0124,$0000,$0126,$0000
dc.w $0128,$0000,$012a,$0000
dc.w $012c,$0000,$012e,$0000
dc.w $0130,$0000,$0132,$0000
dc.w $0134,$0000,$0136,$0000
```

```
dc.w        $0138,$00O0,$013a,$0000
dc.w        $013c,$0000,$013e,$0O00
dc.w        $0102,$0000,$0104,$0000
dc.w        $0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w        $008e,$2c81,$0090,$2cc1
dc.w        $0180,$0000,$0182,$0000
dc.w        $01a0,$0000,$01a2,$0888
dc.w        $01a4,$0E20,$01a6,$0600
dc.w        $01a8,$0000,$01aa,$0888
dc.w        $01ae$0E20,$01ae,$0600
dc.w        $01b0,$0000,$01b2,$0888
dc.w        $01b4,$0E20,$01b6,$0600
dc.w        $01b8,$0000,$01ba,$0888
dc.w        $01bc,$0E20,$01be,$0600
dc.w        $00e0,$0004,$00e2,$1000
blk.w       [4*17],0
blk.w       [4*17],0
dc.w        $ffff,$fffe
SPRITES:
dc.l SPRITE0,SPRITE1,SPRITE2,SPRITE3
dc.l SPRITE4,SPRITE5,SPRITE6,SPRITE7
SPRITE0:
dc.b    150,112,164,0
dc.w   $c380,$7c00,$e000,$0200,$f900
dc.w    $lf00,$73c0,$le00,$d230,$fe00
dc.w     $9b88,$ff00,$c9c4,$ffc4,$c4fe
dc.w    $fffe,$fc7f,$07cf,$fe7d,$03ff
dc.w    $0203,$03ff,$fffe,$fffe,$f870
dc.w     $fT80,$0000,$0000,$0000,$0000
SPRITE 1:
dc.b      150,133,164,0
blk.w     30,0
SPRITE2:
dc.b      150,196,164,0
blk.w     30,0
SPRITE3:
dc.b      150,206,164,0
blk.w     30,0
SPRITE4:
dc.b      150,114,164,0
blk.w     30,0
SPRITE5:
dc.b      150,76,164,0
blk.w     30,0
SPRITE6:
dc.b      150,81,164,0
blk.w     30,0
SPRITE7:
dc.b      150,173,164,0
blk.w     30,0
GFXNAME:
dc.b      'graphics.library',0,0
GFXBASE:
del     0
OLDCOPPER:
del     0
SPRNO:
del     0
SINUSPOINTERS:
del SINUSTAB+[20*0],SINUSTAB+[20* 1 ]
del SINUSTAB+[20*2],SINUSTAB+[20*3]
del SINUSTAB+[20*4],SINUSTAB+[20*5]
del SINUSTAB+[20*6],SINUSTAB+[20*7]
SINUSTAB:
  dc.b  $92,  $94,  $96,  $99,  $9B,  $9D,
$A0, $A2, $A4. $A7
  dc.b $A9, $AB, $AD, $AF, $B2, $B4,
$B6, $B8, $BA, $BC
  dc.b  $BE,  $C0,  $C2,  $C3,  $C5,  $C7,
$C8, $CA, $CB, $CD
  dc.b $CE, $D0, $D1, $D2, $D3. SD5,
$D6, $D7, $D7, $D8
  dc.b $D9, $DA, $DA, $DB, $DB. SDC,
$DC, $DC, $DC,$DC
  dc.b $DC, $DC, $DC, $DC, $DC. SDB.
$DB, $DB, $DA,$D9
  dc.b $D9, $D8, $D7, $D6, $D5, SD4.
$D3, $D2, $D0, $CF
  dc.b $CE, $CC, $CB, $C9, $C8, SC6.
$C4,$C2,$C1,$BF
  dc.b $BD, $BB, $B9, $B7, $B5, $B3.
$B1,$AE,$AC, $AA
  dc.b $A8, $A5, $A3, $A1, $9E, $9C
$9A, $97, $95, $93
  dc.b $91, $8F, $8D, $8A, $88, $86, $83,
$81,$7F,$7C
  dc.b $7A, $78, $76, $73, $71, $6F, $6D,
$6B, $69, $67
  dc.b $65, $63, $62, $60, $5E, $5C, $5B,
$59, $58, $56
  dc.b $55, $54, $52, $51, $50, $4F, $4E,
$4D, $4C, $4B
  dc.b $4B, $4A, $49, $49, $49, $48, $48,
$48, $48, $48
  dc.b $48, $48, $48, $48, $48, $49, $49,
$4A, $4A, $4B
  dc.b  $4C,  $4D,  $4D,  $4E,  $4F,  $51,
$52, $53, $54, $56
  dc.b  $57,  $59,  $5A,  $5C,  $5D,  $5F,
$61, $62, $64, $66
  dc.b $68, $6A, $6C, $6E, $70, $72, $75,
$77, $79, $7B
  dc.b $7D, $80, $82, $84, $87, $89, $8B,
$8E, $90, $92
  dc.b     $ff
```

AMIGA SALATASI

TUNÇ DİNDAŞ

Bu ay yine sizlerle birçok oyunun kolaylıklarını ve cheatlerini öğreneceğiz. Bu arada okur arkadaşlara küçük bir not yazmalıyım. Yakında grafiklerini benim yaptığım güzel bir oyun piyasaya sürülecek. Bu oyunu beğeneceğinizi umarım. Daha sonraki sayılarımızda detaylı bilgiyi bu sayfada bulabilirsiniz. Şimdi bu ay yine yardımlarını esirgemeyen HASAN BEYDAĞI, FATİH CESUR ve HOOLY'e çok teşekkür ederini. Bu ay da sizler için oldukça uzun bir sayfa hazırlamaya karar verdim. Bakalım beğenecek misiniz? Bu arada en yeni tipslerinizi Bana göndermeyi unutmayın!

Şimdi bana aşağıdaki kodların ve cheatlerin büyük bir kısmını gönderen EMİR'e yani EMILIO BONK'a teşekkür ederim. Hey EMILIO! Yeni mektuplarını bekliyorum. Sana bir AMIGA göndereyim mi? (Hehehe)

♦ ***NEVERMIND***: Ünlü 'PSYGNOSIS' oyununun level kodları aşağıda. Eski sayılarımızda bu oyunun bazı kodlarını vermiştik galiba? Ama işte tüm kodlar.

00. MMMRHM	01. AMRHA	02. HMMRHH
03. VMMRHV	04. PMMRHP	05. GMMRHG
06. IMMRHI	07. RMMRHR	08. MAMRHW
09. AMMRHN	10. HAMRHZ	11. VAMRHT
12. HMMWHH	13. CMMRHO	14. TAMRHB
15. RAMRHF	16. MHMWHM	17. AHMWHA
18. HMMWHJ	19. VHMWHV	20. PHMWHP
21. GHMWHG	22. IHMWHI	23. RHMWHR
24. MVMWHM	25. AVMWHN	

♦ ***PLATOON:*** Title ekranında "HAMBURGER" yazıp F5'e basın. Daha sonra oyun içinde F1'den F5'e kadar olan tuşları kullanarak istediğiniz bölüme geçin.

♦ ***QUADRALIEN:*** İşte oyunun level kodları:

Level 1: 170961 Level2: 010655 Leval3: 610169

♦ ***RAMBO 3:*** High scores tabelasına "RENEGADE" yazarsanız, 1, 2 ve 3 tuşlarıyla istediğiniz bölüme geçersiniz.

♦ ***S.D.I.***: Eğer High Scores table'da adınızı "ALERIC" olarak g irerseniz 'F' tuşlarıyla istediğiniz level'da oynabilirsiniz.

♦ ***SWIV***: Oyunu 'P' ile durdurduktan sonra "NCC-1701" ya-zıp N'ye basın Flaşlar yanarsa iki oyuncu da sonsuz hak alır. Bir minik not "NCC-1701" de bulunan "-" işareti numerik klavyedeki DEĞİLDİR!!!

♦ ***SILKWORM***: Sonsuz hak için Options ekranında HELP'i basılı tutup fire'a basın. Eğer çalışmazsa, aynı iş iş için aynı ekranda "SCRAP 28" yazın.

♦ ***THUNDERBIRDS:*** İş`te oyunun kodları:

1. RECOVERY 2. ALOYSIUS 3. ANDERSON

♦ ***TOTAL RECALL:*** Sonsuz enerji için title ekranında "LISTEN TO THE WHALES" girin.

♦ ***ELIMINATOR:*** Oyunun kodları aşağıda:

02. AMOEBA 03. BLOOP 04. CHEEKI 05. DOINOK
06. ENIGMA 07. FLIPME 08. GEEGEE 09. HANDEL
10.ICICLE 11. JAMMIN 12. KIKONG 13. LAPDOG
14. MIKADO

♦ ***FERNANDEZ MUST DIE:*** Eski ama zevki. "TOM MANDO" tarzı oyunlardan olan 'FERNANDEZ MUST DIE!'in cleat'i burada. Oyunu durdurup "SPINYNORMAN" yazarsanız sonsuz hak alırsınız.

♦ ***JAMES POND:*** Title sereen'de "JUNKYARD" yazın. Oyun sırasında aşağıdaki tuşları kullanın:

'Return': Cheat mode'u açıp kapar.

'D': Tüm kilitleri yok eder.	'Z': 3. level'a atlar.
'X': 4. level'a atlar.	'C': 5. level'a atlar.
'V': 6. level'a atlar.	'B': 7. level'a atlar.
'N': 8. level'a atlar.	'M': 9. level'a atlar.

♦ ***NEBULUS:*** Mission seçtikten sonra. "HELLOIAMJMP" girerek sonsuz hak alırsınız.

♦ ***PIPELINE:*** Şimdi benden bazı kodlar ve bilimum cheatler oyunun kodları burada. Artık bitirmek çocuk oyuncağı:

FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

♦ ***PIPEMANIA:*** Yukarıdaki oyuna benzeyen bu oyunun password'lerini burada bulabilirsiniz. Zaman kaybetmeden bu oyunu da bitirin.

GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL & WILD

♦ ***RAIDER:*** Bu güzel oyunun password'lerini zevkle çıkardım. Bakalım siz bu oyunu zevkle oynayabilecek misiniz?

SHOT, DYKE, HIGH, LİNK, PEAR, KILN, BAND

♦ ***VIGILANTE:*** Şimdiki tipsler CORTEX Of TERRIFIX adlı arkadaşımız göndermiş. Oyunu normal oynayın. İyi puan toplayıp skor tabelasına girmeye çalışın. Adınızı, skor tablosuna "GREEN CRYSTAL" olarak girin. Adınızın yerine "CHEAT MODE" yazacaktır. "F1" ile extra hak alırsınız. "F8" ile de level atlarsınız.

♦ ***DOUBLE DRAGON III:*** Duvarın yanına gelip duvara uçan tekme atarsanız, adamınız duvardan rakibine saldırır. İki kişilik oyunda tricks satın aldıktan sonra adamlarınızı sırt sırta verin. Düğmeye basıp geri çekin. İlginç bir hareket yapacaklar. Ayrıca rakibiniz yerde iken üstünde tepinebilirsiniz.

♦ ***R-TYPE II:*** Bu oyunun sonunda ne yazdığını merak ediyorsanız.

'The Battle is over. The bydo empire which was attempting to expand it's terriory over this galaxy collapsed here many planets were invated by the evil empire and turned into death stars. But are now recovering to their original shopes this the universe is restord topeace thank you for saving us.'

♦ ***ANOTHER WORLD:*** Genel istek üzerine ANOTHER WORLD'un sonu ve bitirilişi. Tipsi gönderen Nejat YAMANER. Şimdi son bölümde yapılacak hareketler. Bölün kodu: LFEK. Kapsülden iner inmez, hızla ilerleyerek muhafızları öldürüyor ve bu arada size katılan tıtsak ile devam ediyorsunuz; açılan ateşle toprak çöküp aşağı uçarken bir muhafız sizi yukarıya çekiyor ve pataküte girişiyor, gücünüzden çok şey kaybedip sürünerek ilerlemeye devam ediyorsunuz. Tutsak arkadaşınız sizin imdadınıza yetişiyor ve muhafızla boğuşuyor. Siz sürünmeye devam edip ekranın en sağında bekleyin. Muhafız tutsağı hlaledip size doğru yaklaşırken ateş tuşuna basıp birinci kolu aşağıya indirerek ondan kurtulun. Hemen ardından ikinci kolu da aşağı çe-

kip geri geri sürünün. Ekranın tam ortasına geldiğinizde, çatıya ışınlanacaksınız. Bu arada tutsak arkadaşınız da sizin yanınıza geliyor. Ve ınnınnın! Son sahne! Hala bitiremediyseniz karışmam.

♦ ***ELF:*** Şimdiki tipsier için BÜLENT YAŞAR'a teşekkür ederim. Yeni tipsier bekliyorum. Oyunun title ekranında CHOROPOO' yazarsanız, oyun esnasında 99 hakkınız" olur. "W" ile wolfman, "H" ile de hardman büyüsü alabilirsiniz.

♦ ***OPERATION LEMMINGS:*** Oyunun hiscore tablosuna, DEBBIE GIBSON yazarsanız sonsuz hak alır: ELECTRIC YOUTH yazarsanız, direkt oyunun sonuna geçersiniz.

♦ ***SUPER CARS 2:*** Eğer PLAYER 1'in ismini wonderland", PLAYER 2'nin ismini de "the seer" olarak girerseniz oyuna herşeyiniz full olarak başlarsınız. Yalnız buradaki her harfi küçük harfle yazmalısınız.

♦ ***GODS:*** Password yerine "SORCERY" yazarsanız, oyun sonsuz haklı olur. Yalnız bu tüyo her versiyonda çalışmaz.

♦ ***FIRST SAMURAI:*** Oyuna direkt olarak demoyu izlemeden başlamak istiyorsanız, oyunun başında ateşi basılı tutmanız yeterli. Oyunda ilerleyebilmek için level geçtikten sonra ESC' tuşuna basıp çıktıktan sonra "F1" tışuna basıp "S" ile save ederek adam kaybetmeden ilerleyebilirsiniz. Save edilmiş oyunu yeniden yüklemek için oyunun başında "Fl"e basıp fonksiyon tuşlarıyla istediğiniz level'ı seçersiniz. Oyunda silahlar ve çanları alabilmek için yeterince "COURAGE BONUS'a sahip olmalısınız. "COURAGE BONUS"u Kılıç temsil eder. Bu bonusu ölen düşmanlardan elde edebilirsiniz.

♦ ***TIME MACHINE:*** Şimdiki tiyolar ABDULLAH HATAY'dan (Size babanıza sonsuz selamlar). Oyunda adınızı 'DIZZY" olarak girerseniz, oyunu bitirirsiniz.

♦ ***HOME ALONE:*** Oyun esnasında kaçacak yeriniz yoksa ve etrafınız adamlar ile sarılmışsa, şu yöntemi uygulayın: Adam tam yanınızdayken (belli bir mesafe bırakın). "Enter" tuşuna basın. Böylece adam belli bir süre duracaktır. Adam durur durmaz hemen üstünden atlayıp kaçabilirsiniz. Tips için HAKAN ÖZER'e teşekkür ederim.

♦ *DYNA BLASTER:* En çok sevdiğim oyunlar arasında bulunanlardan birisi. İşte bu kodlarda benden. Devamı gelecek sayıda. Oyunu bitirdim bile.

STAGE 3-2: UKHZHWSV	STAGE 5-5: UAWVOWTA
STAGE 3-5: UAKVIORU	STAGE 5-6: UAEWOWTE
STAGE 3-7: UAVVIERU	STAGE 5-8: UKLHHEAL
STAGE 3-8: UANVGPEP	STAGE 6-1: UKLHWSAT
STAGE 4-1: UANVBQZU	STAGE 6-4: UAAKBNPN
STAGE 4-4: UKCHETLV	STAGE 6-8: UARKQTGZ
STAGE 4-6: UAVVQIGe	STAGE 7-1: UARKIMGA
STAGE 5-2: UAVOQGN	STAGE 7-4: UARKONGN
STAGE 5-4: UAYVLWPN	STAGE 7-5 UARKLLGU

♦ Ayrıca EMRAH ÖZMEN, GÜÇLÜ ÖZDUMAN, BERK ACUNAŞ, EVREM ÖZGEN, METE ULUSOY'a teşekkür ederim. Maalesef gönderdiğiniz tipsler daha önce yayınlanmıştı. Mektuplarınız için teşekkürler. Yeni mektuplarınızı bekliyorum

♦ Bu arada ÇAĞATAY EVYAPAN'a kiiçük bir not: gönderdiğin tipsler için teşekkürler, ama Türkçe Textler gönderirsen bir de onları çevirmek debelenmem. Diskette gönderdiğin için teşekkürler. Disketlerin yakında sana geri dönüyor. Bekle. Şimdi öteki mektuplara kısa cevaplar ve notlar.

♦ NEJAT YAMANER'e cevap: Maalesef ANOTHER WORLD'ün tüm kodlarını yayınladık. Bu arada PSYGNOSIS EROL Galleria ABACUS'de çalışıyor. Onu orada bulabilirsin.

♦ ***BAAL:*** Eski olmasına rağmen kalitesinden bir şey kaybetmeyen bu PSYGNOSIS oyunun teleporter kodları aşağıda. Artık oyunu bitirmek çocuk oyuncağı.

Level 1 teleporter kodları:

13 00 29 16 24	12 12 48 56 30
64 53 50 25 04	17 54 35 02 34
58 49 48 38	24 34
32 68 00 29	02 06

♦ ***BACK TO THE FUTURE III:*** Oyunun başındaki hikaye esnasında aşağıdaki kodları girerseniz hem sonsuz hakkınız olur, hem de istediğiniz kademeden başlayabilirsiniz.

01 - ROTTEN CHEAT 02 - LOUSY CHEAT
03 - LOW DOWN CHEAT

♦ ***BBS JANE SEYMOUR:*** Eski ama zorlu FRP oyunlarından biri olan BBS JANE SEYMOUR'un level kodları aşağıda:

Level Codes: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

♦ ***BRAT:*** İşte bu zevkli ama zor oyunun kademe kodları:

02: MIHEMOTO 03: SASUTOZO 04: SUMATZEE
05: NOKITAGO 06: ITSANONO 07: MOZIMATO
08: HOZITOMO 09: MOKITEMO 10: ZUMOHATO
11: CHANASTU 12: NAGAITSU

♦ ***GIGANOID:*** Oyuncu seçimini "CAPS LOCK" tuşuna basıp yaparsanız, ekranda bazı mesajlarla karşılaşacaksınız. Şimdi daha çok hakla oyuna başlayabilirsiniz.

♦ ***LEGEND OF THE LOST:*** İşte bu güzel oyunun kademe kodları:

2) STONES 3) LADDER 4) ESCAPE
5) LAVA 6) FINALE

♦ ***LOMBARD R.A.C. RALLY:***

Oyunda yapılan televizyon röportajının tüm cevapları aşağıda. Sorular sıralı değil çünkü random olarak soruluyor. Eğer sorulara doğru cevap verirseniz, bu sizin için artı bir puan olacaktır.

01. What is cruious about the Cadet GSI?
B. It has a second footbrake.
02. Who won the 1980 Lombard R.A.C. Rally?
B. H. Toivonen & P. White.
03. The Ypres Rally in Belgium is held over?
A. 24 hours.
04. Which company provided the tyres for me 1988 Lombard R.A.C. Rally?
A: Pireli.
05. Where is Nurumberg 24 Rally held?
B: Germany.
06. How long has Lombard sponsored the rally?
C: 14 years.
07. Who won the 1977 Olympus Rally?
C: Ron Richardson.
08. How many levels are the R.A.C. M.S.A. Rallies held over?
B: Five graded levels.
09. What is the nationality of the driver Kenith Erikson?
A: Swedish.
10. Carne de Passage is?
C: A customs document.
11. How many times has the Ford Escort won the Lombard R.A.C. Rally?
B. Eight.
12. What is the overall lengh of the Ford Sierra RS Cosworth?
B: 4.46 metres.
13. During what decade did the Lombard R.A.C. Rally not run?
A. 1940-1950.
14. Who won the 17th New Zeland Rally?
Franz Whittingham.
15. Which car won the first World Championship Rally fort Group A cars?
16. How much does a Peugeot 205 GTI weigh?
A: 880 kg.
17. Franz Whittingham was the first Austrian to?
B: Win a world rally.
18. Which is the only Rally with more then one starting point?
A: Monte Carlo. ^^^^^1B^^^^^^^
19. The time spent between arrival control and the stage start is known as?
B: Dead time.
20. Part of the 1987 Rally was run at Clumber Park. In which county is this park in?

B: Nottinghamshire.
21. A B.M.W. group A car is available in kit form, it is?
A: M3.
22. How many times has the Mini won the Rally?
A: 1.
23. In what year was the Rally cancelled due to foot and mouth disease?
B: 1967.
24. What is the R.A.C. British Motorsport's Yearbook known as?
A: The Blue Book.
25. The Japanese Supra 3.0i had which problem in the 1987 Safari Rally?
A: Overheating.
26. How many Marshalls are involved in the running of the Rally?
C: 15,000.
27. Who was the 1987 Soviet Union national champion?
C: Ilmar Rossier.
28. The Nissan 200sx made its first European Rally appearence in?
A: Greece.
29. What is the Targa system?
B: A route timing system.
30. Who won the seventh Malborough Rally of Argentina?
C: Mickey Biassion.
31. Are two-way radios allowed between crews and service-crews?
A: Yes.
32. What was the maximum number of starters allowed in the 1988 Lombard R.A.C. Rally?
B: 180.
33. What is the alternative route defining system known as?
C: The Tulip Card.
34. What is the engine size of the Ford RS Cosworth?
B: 1993cc.
35. What is the R.A.C. M.S.A. speed limit in road Rallys?
A: 30mph.
36. Which manufacturer won the 1987 R.A.C. Rally?
B: Lancia.
37. Who was the first driver to participate in 100 W.C.R. events?
A: Hannu Mikoia.
38. Lancia won the Monte Carlo Rally with Aereia in?
B: 1954.

♦ ***MAGIC MARBLE:*** İşte oyunun tüm kodlan:

Level 01 - Advertiser Level 02 - Everywhere
Level 03 - Toothpaste Level 04 - Connection
Level 05 - Cleverness Level 06 - Copywriter
Level 07 - Television Level 08 - Cigarettes
Level 09 - Complicate Level 10 - Impossible
Level 11 - Interested

♦ ***PUZZNIC:*** İşte oyunun kademe kodlan:

Level 48 - ICHI MICH Level 49 - IGAN BARO
50 - PASS WORD 51 - MINA SAMA
52 - NO.O KAGE 53 - DE.N ANTO
54 - KASH IAGA 55 - RIMA SITA
56 - THAN KYOU 57 - MAID OOKA
58 - IAGE ITAD 59 - AKIM ASHI
60 - TEAR IGAT

♦ ***REVELATION:*** Eski oyunlardan biri olan "Revelation-"ın tüm level kodlan aşağıda.

Level 10 'Sirens' Level 20 'Loader'
Level 30 'Player' Level 40 'Result'
Level 50 'Dollar' Level 60 'Change'
Level 70 'Finger'

Bu aylık da bu kadar. Her zaman en son tips ve kademe kodlarını sizler için yayınlamaya devam edeceğim. Tekrar görüşmek üzere hoşçakalın. Mega başarılar.

SHELL NEDİR ?

F.Kağan Gürkaynak

Amiga ile beraberliğimizde sık sık CLI kullanmak durumundayız. Kopyalama yapma, içerik görme ve programları çalıştırmak için, Amiga'daki temel yol CLI. Gerçi Diskmaster ve Xcopy gibi programlar bizi Cli kullanmaktan alıkoyuyursa da, herkes zaman zaman 1> mesajı ile uğraşıyor ve Amiga DOS ile en yakından haşır neşir oluyor. Dikkatli olanlarınız farketmiştir; iki tür CLI penceresi var. Bunlardan biri klasik 1> mesajı veriyor. Burada yazı yazarken bir hata yaparsanız sile sile geri gelmek zorunda kalıyorsunuz ve bir yazdığınızı bir daha yazmak zorunda kalıyorsunuz. Shell (Bizim açıkladığımız SHELL değil) adı verilen ikincisi ise, biraz daha kullanışlı. Ok tuşları ile önceden yazdığınızı kullanabiliyor ve satır içinde serbestçe dolaşabiliyorsunuz. Hatta satırın başında hangi Directory'de olduğunuz belirtiliyor. Burada kullandığınız dir, list, copy gibi emirler ise, çalışma disketinizin genelde c: directory'sinde bulunuyor. Rahatsız edici durum, bu emirleri her kullandığınızda ilk önce bu emirlerin disketten yüklenmesi ve sonra çalışması. Hele tek Drive'iniz varsa ve başka bir disket ile ilgileniyorsanız, değiştir babam değiştir. İşte SHELL burada sorunlarınıza çözüm getiriyor. Kelime anlamı Kabuk olan SHELL, bir dizi emri bünyesinde tutan bir çalışma ortamı. Aynen CLI gibi ama çok daha pratik, çünkü birçok emri hafızasında tutuyor. Böylece disketten yüklemelere gerek kalmıyor.

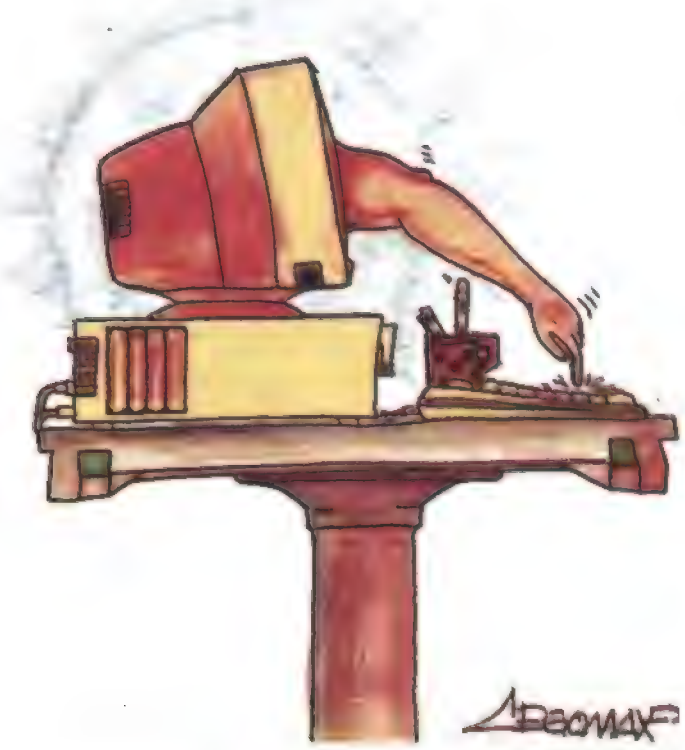
SHELL SINIRLAMALARI

Amiga DOS'un execute komutunu kullanamıyorsunuz. Shell komutları ile aynı isimli bir programı çalıştıramıyorsunuz. ayrıca SHELL yaklaşık 50 Kb kadar hafıza kaplıyor. Çalıştırabilmek için ARP.library kullanılıyor (Bu dosya LIBS:directorysinde bulunmalı). ASCII kodu 127'den yukarı olan harflerle komut yazılamıyor. Bu kadarcık.

SHELL İMLASI VE KOMUTLARI

Shell kullanılırken, normal yazışlara şu eklemeler yapılabilir.

^c	CTRL-c, CTRL tuşu ile G'ye basmak anlamında
$isim	isim isimli bir'değişken tanımlamak için kullanılır
;	Komutları birbirinden ayırır
>Dosya	Çıkışı dosyaya yönlendirir
!!	Son emri çalıştırır
îkismi	İçinde kismi bulunan son emri çalıştırır
!d	İçinde son d bulunan emri çalıştırır.



SHELL'de, bir satır 255 karakter alabilir. Şu tuşlar SHELL ile kullanılabilir

Yukarı/aşağı ok	Bir önceki/sonraki emir
Sol/Sağ ok	Kursoru satırda ileri/geri hareket ettirir
Shift-yukarı/aşağı ok	Satır hafızasının başına/sonuna git
Shift-sol/sağ ok	Bir kelime sola/sağa
Ctrl-A	Insert veya Overwrite modu
Ctrl-X	Tüm satırı siler
Help	Komutlar hakkında bilgi verir

SHELL KOMUTLARI

Şu ana kadar anlatılanlardan belki SHELL'in editör benzeri bir şey olduğunu düşünüyorsunuz. Temel olarak Shell'in CLI'dan farkı pek yok. Sadece kullanması daha rahat. Shell'in kendine has emirleri var. Birçok temel işlemi bunlarla yapmak mümkün. Ancak CLI'dan yapılan herşey, Shell'den de yapılabilir. Bir emir yazıldığı zaman Shell ilk olarak Alias adı verilen kullanıcı tarafından tanımlanan emirleri arar. Burada tam uyum olması gerekir. Daha sonra SHELL kendi komut listesini arar, hatta kısmen bulduğu komutlara bile bakar (Resident yerine resi demek yetiyor). Hafızada kullanıma hazır olan program listesi araştırılır. Eğer hala bulunamamışsa diskete geçilir, bulunulan directory, C: ve path aranır. Bazen WildCard adı verilen karakterlerle aynı isimde dosyalar ararız. Mesela sonu pic olan dosyaları görmek istiyoruzdur." SHELL'de kullanılan Wildcardlar şunlar:

?	Tek bir harf için
*	Herhangi bir dizi için
.../*	Tüm alt directory'leri aramak için
~ ve !	Hariç tutmak için
&	Her dosyayı işlerken sormak için

Örnekler:

DPAINT?	DPAINT ile başlayıp sadece bir karakteri olan dosyalar
KA*	KA ile başlayan tüm dosyalar
DF0:.../!.info	DF0:'da (Alt directoryler dahil) bulunan ve sonu .info ile BİTMEYEN dosyalar
&.resim	.resim ile biten tüm dosyalar, ancak işletmeden önce sor

Gelelim komutlara, Önemli olan komutların çoğunu (Hani neredeyse hepsini) ve ne işe yaradıklarını anlatmaya çalışacağım. Emrin yanında parantez içinde bazen örnekler vermeye de gayret edeceğim.

ABORTLINE: Eğer Shell'de uzun bir komut dizisi yazacak olur ve komutlar dizisini aniden bölmek isterseniz kullanılacak emir.

ADDBUFFERS: *(addbuffers df0):10)* Herhangi bir Drive'a buffer hafıza atamak için kullanılır. Her buffer 512 byte hafızanızı götürür. Buffer disket erişim hızını arttırır.

ALIAS: *(Alias dm DiskmasterV 1.3)* Uzun komutları kısaltmak için kullanıcının emir tanımlamasını sağlar. Yukarıdaki örneği yazdıktan sonra artık dm diyerek DiskmasterV 1.3 demiş olursunuz

ASET: *(ASET INCLUDE dh1:azteclinclude)* Bazı programlar için gerekli olan path tanımlamalarını yapar. Özellikle AZTEC C ve ARP programları için tanımlamalarda kullanılır. Örnek C için Include dosyalarını arayacağı directory'i belli ediyor.

ASSIGN: *(Assign fonts: df1:fonts)* Amiga'da fiziksel yani ulaşılabilir directory'ler ve de mantıksal (logical) drive'lar vardır. Bu mantıksal drive'lar, Assign emri ile istenen yere tanımlanabilirler. Örnekte FONTS: mantıksal drive'ı çeşitli programlar tarafından kullanılan karakter setlerinin nerede olduğunu belirler. Assign ile bu drive df1:fonts'a aktarılıyor, artık burada belirtilen karakter setleri kullanılabilecektir.

BASENAME: Bir path ile belirtilen isimden path'i ayıklar.

CAT: Verilen dosyaları ekrana basar, -n eki ile satır numaraları eklenebilir.

CD: Bir directory'den diğerine geçmek için kullanılır. .. ile bir directory geriye (yukarıya-Parent) geçilebilir.

CLOSE: Open ile açılmış bir dosyayı kapatır.

COPY: Dosya kopyalama amacıyla kullanılıyor, -r ile tüm alt directory'ler beraber kopyalanır, -u eğer kopyalanacak yerde kopyalanması istenen dosyanın daha yeni tarihli bir kopyası yoksa kopyalar.

DATE: Sistem gününü ve zamanını okumak veya değiştirmek için kullanılır. Eğer parametre verilmezse, saati ve günü gösterir.

DEC: *(DEC abc 4)* Verilen değişkenin değerini, bir veya belirtilen değerde azaltır.

DELETE: Belirtilen dosyaları siler, -r seçeneği ile tüm alt directory'ler beraber silinebilir, -p seçeneği ise silmeye karşı korunmuş dosyaları da siler.

RM: Aynı işi görür.

DIR: Verilen adreste bulunan dosyaları sıralar
-s dört sütuna kısa bir sıralama
-d sadece directory Meri gösterir
-f sadece dosyaları gösterir
-c tüm isimleri aynı renkte basar
-n sadece isimleri yazar

LS: Aynı işlemi yapar.

DISKCHANGE: 5.25 disket sürücülerinde disket değişimini belli edebilmek için kullanılır.

ECHO: Ekrana bir yazı yazmak için temel komut, -n seçeneği kullanılırsa yeni bir satıra geçmez.

ELSE: Else deyimi, her zaman bir IF deyimini izler. Şu şekilde kullanılır: *if-f dosya ; else ; echo "dosya yok"*

ENDIF: Bir if ifadesinin sonunu belirtir.

EXEC: Bu komut bir programı shell'den çalıştırmaya yarar. Programı doğrudan çalıştırmaktan farkı, değişken isimlerin parametre olarak kullanılabilmesidir.

FAULT: AmigaDos'daki gibi verilen hata numarasına göre hata mesajını yazar.

FILENOTE: AmigaDos, dosya bilgilerini (file comment) oluşturmaya yarar. •

FLIST: Open komutu ile açılmış dosyaların dosya numaralarını gösterir.

FLTLOWER: Beraberinde kullanılan bir komutun çıktısını küçük harflerle yazar. Örneğin *dir |fltlawer dir* komutunun çıktısını küçük harflerle verir.

FLTUPPER: Fltlower ile aynı, fakat büyük harfe çevirir.

FOREACH: Diyelim ki, sonu .iff olan resim dosyalarımız var. Bunları gösterebilen show komutunun bulunduğunu kabul edelim. Tüm resim dosyalarını göstermek, foreach komutu ile mümkündür: *foreach i (*.iff) show $i*

FOREVER: Beraberinde girilen komutları, ^C ye basılmadıkça ve If komutu bir hata mesajı vermedikçe sonsuza dek çalıştırır.

FORLINE: Belirtilen ASCII dosyasındaki her satır için, belirtilen komutu çalıştırır. Sistem değişkenlerinden olan Jinenum o anki satır numarasını içerir. Kullanımı şunun gibidir:
forline i df0:dosya "echo satır no :$ linenum = $i"

FORNUM: *"Fornum değişken nl n2"* komut şeklinde kullanılır. Bu satırın yapacağı iş, nl'den n2'ye kadar olan sayıları "komut' komutuna parametre olarak gönderip çalıştırmaktır.

GOTO: *"Goto etiket"* şeklinde kullanılır. Sadece bir komut dosyası (Script) içinde kullanılabilir.

HEAD: *"Head dosyaadı sayı"* şeklinde kullanılır, dosyaadı dosyasının, ilk sayı tane satırını gösterir. Sayı girilmezse 10 girilmiş kabul edilir.

HELP: Komut listesini gösterir.

HOWMANY: Sistemde kaç tane Shell çalıştığını gösterir.

HTYPE: Type gibi bir dosyayı ekrana yazar. Fakat çıktı ASCII değil hexadecimaldir.

IF: AmigaDos'taki gibidir.

INC: Kullanımı, *"ine değişken artış"* şeklindedir. Bu satır, 'değişken' değişkenini 'artış' kadar arttırır. Artış belirtilmezse artış=l alınır.

INFO: Sistemin kendi info komutu gibidir.

INPUT: Belirtilen değişkene STDIN'dan okunan bilgi yerleştirilir.

JOIN: *"join kısıml kısım2 kısım3 toplam"* satırı, kısım 1 kısım2 ve kısım3'ü birleştirip toplam adıyla bir dosya oluşturur, -r seçeneğini kullanmadığı takdirde, yeni oluşturulacak dosya adında zaten bir dosya bulunuyorsa, bir hata mesajı alınacaktır.

LABEL: Goto ile kullanılmak üzere etiket tanımlamaya yarar. Örneğin: *Label erh*

LS: Dir ile eşanlamlıdır.

MD: Mkdir ile eşanlamlıdır.

MAN: *"Man komut"* deyimi, 'komut' hakkında bilgi verir.

MEM: CHIP ve FAST (eğer varsa) hafızaları ile ilgili bilgiler verir.

MKDIR (MD): Yeni bir (veya daha çok) directory yaratmaya yarar.

MV: Rename ile eşanlamlıdır.

OPEN: Kullanımı, *"open dosyaadı mod sayı"* şeklindedir, mod, ya "r" ya da "w" olmalıdır, "r" okunacak dosyalar için, "w" yazılacak dosyalar için kullanılır. Sayı 1 ile 10 arasında olmalıdır.

PATH: Şu an komutlar için geçerli olan path'i yazar. Shell'in 4.03 versiyonunda daha bu emirle yeni path'ler tanımlanamıyor.

PRI: *(Pri 1* 5) Belirtilen Task'ın önceliğini belirtilen sayıya çıkaranr. Daha yüksek öncelikli CLI'lardan çalışan programlar, düşük öncelikli programlardan önce çalışır. Örnek, 1 numaralı CLI penceresinin önceliğini 5'e çıkarır. 10 üzerinde veya -10 altındaki değerler pek işe yaramaz.

PROTECT: *(Protect dosya rwe)* Belirtilen dosyaya verilen koruma bitlerini ekler: h, s, p, a, r, w, e, d. Hiç bir bit vermezseniz, tüm bitleri siler. Örnekteki dosyaya okunabilir, yazılabilir ve çalıştırılabilir bitleri eklenir. Bu dosya Delete emri ile silinemez.

PS: Çalışan Taskları sıralar.

PWD: Bulunulan direetoy'nin tam ismini verir.

QUIT: Shel'den çıkmayı sağlıyor.

RBACK: Giriş yaptırmadan bir program çalıştırmaya yarıyor.

RENAME: Verilen dosyanın ismini değiştirmeye yarar.

RESIDENT: Amiga Dos'taki emirle neredeyse aynı. Ancak -d operatörü ile resident yapılacak program ancak kullanıldığında hafızaya alınacaktır. Eğer hafıza ile sorunlarınız varsa çok yararlı bir seçenek.

RETURN: Shell'den veya bir komut dosyasından verilen sayı ile çıkmayı sağlar.

RPN: İşlem yapmanızı sağlayan bir emir. +, -, *, /'nün yanısıra, % (modulo), & (And), I (Or), ~ (Not) işlemleri yapılabilir.
örnek: *"RPN 3 7 * size"* komutu, 21 cevabını verir.

RUN: Yeni bir CLI açarak program çalıştırır. Ancak bu emirin çalışma garantisi fazla yok.

RXREC ve RXSEND: Arexx portu ile ilgili emirler

SEARCH: Verilen dosya ismini istenilen directory Merde arar.

SLEEP: Verilen saniye kadar veya Ctrl-C'ye basılana kadar bekler.

STACK: Stack CLI'ya verilen byte kadar Stack (Dinamik değişkenlerin ve rekürsiv fonksiyonların kullanacağı ara hafıza by ERH) ekler.

STRINGS: *(Strings dosya* 7) Verilen bir dosyanın içindeki yazıları yazar. Örnek dosyada bulunan 7 harfi geçen tüm harf dizgelerini ekrana yazar.

SOURCE: AmigaDos'daki execute emrinin bir benzeri.

TAIL: Verilen dosyanın sondan belirtilen sayıda satırı.

TYPE: Adı üstünde, CAT ile eş anlamlı.

TOUCH: Verilen dosyanın saat ve tarihini güncelleştirmek için.

UNALIAS: Alias ile tanımlanmış olan kısaltmaları listeden çıkarır.

Evet bu kadar gibi gözüküyor. Bu güzelim programı (Hani bende yazmadım ama) kullanabilmek için önce ona sahip olmak gerekir. Bazı Utility paketlerinde bulunmasına rağmen, mesela (Digitech 15), en sağlam olarak Fish disketlerinden (331 v4.01,458 v4.02a) temin edilebilir. Özellikle tek drive kullana arkadaşlar, bu programı bulsanız çok işinize yarar, bizden söylemesi.

HARDWARE DERSANESİ

DOĞAN TÜRKÜLER

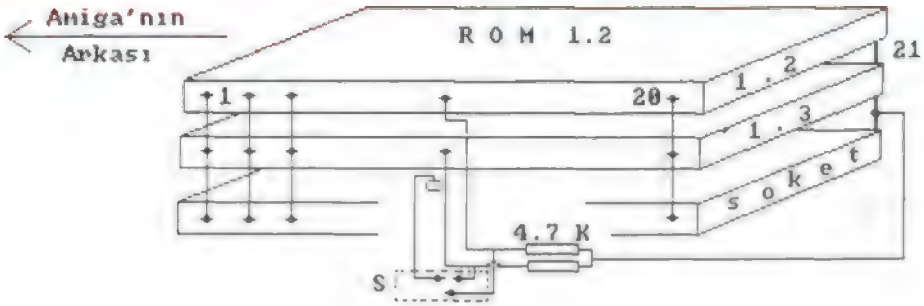
Nedense bahar gelince hava bir garip kokmaya başlar. Hayır, garip derken, kötü kokar anlamında söylemedim. Bu koku daha çok, nasıl anlatsam, çim kokusu ya da denizden esen meltemin taşıdığı, yosun kokusu gibi bir şeydir. Havayı içimize çekmek bize zevk verir. Ciğerlerimiz, bu taze, temizlenmiş havayı en ücra köşelerine dahi ulaştırabilmek için diyaframımıza ellerinden gelen tüm işkenceleri uygularlar. Ayrıca suratımızın şeklide değişir. İnsanlar hep mutlu gözükürler. Bu, doğanın, soğuk, ölü bir kışı üstünden atmış olmanın verdiği, canlanış ve hayata yeniden başlamanın verdiği coşkudan kaynaklanır. Bütün hormonlarımız cıvıl cıvıldır. Yaratıcılık doruğa varmıştır. Böyle zamanlarda bir amaç, yapacak bir iş, sevecek bir sevgili, zihnimizin bu enerjisini yönlendirecek bir uğraş ararız. Yukarıda yazdığım gibi, eğer kendinize yapacak bir iş, uğraş, amaç, ya da başka bir şey! bulamamış bir okursanız, bu ay vereceğimiz devre ile sizi bahar stresinden kurtarıp, bilgisayar stresine sokmayı ümit ediyoruz.

KICKSTART SWITCH:

Bilirsiniz, bazı oyunlar kickstart versiyonu 1.3 olan bilgisayarlarda çalışmaz. Bununla birlikte Harddiskler 1.2 Kickstart"lı bilgisayarlarda, Auto-boot olarak çalışmazlar, yani bilgisayar açıldığında Boot olarak harddisk yerine normal disketi görürler. Uzun lafın kısası, bazı durumlarda iki kickstart'a da ihtiyaç duyulur. Eğer kickstart bulma imkanınız varsa, iki kickstart'ı birlikte kullanma imkanınız da vardır.

Ancak bunu nasıl yapacağız? Varsayalım 1.3 kickstart gerekti, bilgisayarı açıp kickstart ROM'larımı değiştireceğiz? Hayır, bunun için piyasada kolayca bulabileceğiniz çift konumlu, 1000 TL'lık bir switch kullanacağız. Tabii ki bir parça da zil teli ile tüm işleri sonuçlandıracağız. Yapmamız gereken iş çok kolay. Elinizde bulunan iki kickstart ROM entegresini üstüste koyun ve üstte bulunan entegrenin bütün ayaklarını altta bulunan entegrenin ilgili ayağına lehimleyin. Burada lehimlenmemesi gereken tek ayak, 12 nolu ayaktır. 12 nolu pin, ROM'un chip enable pinidir. Bu pin Aktif Low olduğu zaman, ROM işlemeye geçer. Eğer pindeki değer High ise, o zaman ROM' un tüm çıkışları Hıghempedans olur. Bu da ROM'un devre dışı kalması anlamına gelir.

Bizim bu devrede yapacağımız iş, seçtiğimiz ROM entegresinin 12 nolu bacağına, switch'imiz vasıtasıyla aktif low gönderip, bu chip'i çalıştırıp, diğer chip'i devre dışı bırakmaktır. Switch'imiz iki konumludur. Birinci konum, birinci entegrenin 12 nolu bacağına, ikinci konum ise, ikinci entegrenin 12 nolu bacağına lehimlenecektir. 12 nolu bacakların hiçbiri, kati suretle sokete sokulmayacaktır. Switch'in orta ayağı ise, sokette 12 nolu deliğe monte edilmelidir. Şimdi sıra pull up dirençlerini bağlamaya geldi. Bu dirençler, devre dışı bulunan ROM'un 12 nolu ayağına High seviye verir ve parazitlerden veya başka nedenlerden dolayı oluşabilecek sinyal seviyesi değişimlerinin, bu ROM'u devreye sokmasını engeller. Bu dirençler şekilde görüldüğü gibi, switch'in her iki konumuna ayn ayrı lehimlenecek ve bunların diğer uçları ROM'un 21 nolu ayağına bağlanacaktır. Eğer ROM'ları sokete taktıysanız, artık bilgisayarınızı açabilirsiniz. Switch'in konumuna göre 1.2 veya 1.3 versiyon kickstartla çalışma imkanına kavuşacaksınız. Burada dikkat etmeniz gereken husus, ROM switch'i bilgisayarınızın güç kaynağı kapalı iken değiştirmenizdir. Açıkken değiştirmek çeşitli system software crash'lerine sebep olabilir.



HARDWARE PROGRAMLAMA

HARDWARE PROGRAMLAMA KURSUMUZU CEM GENCER'in Assembler'da yeni ufuklar kursuyla çalışması nedeniyle bu yazar arkadaşa bırakıyorum. Bundan böyle kursumuzu bu yazı dizisinden izleyebilirsiniz. Peki şimdi bu sayfa boş mu kalacak? Hayır! Burada elektronik ilgili bilgiler, görüşler, yenilikler ve haberler vermeye çalışacak aynı zamanda Amiga'nın elektronik problemlerine değinmeye çalışacağız. Bunun yanında ileri bölümlerde hardware alırken seçiminizi yönlendirecek tavsiyeler vermeyi de deneyeceğiz.

Bu ay size Amiga' nın arızaları ve bunların pratik onarımı ile ilgili bir yazı sunacağız. Bu yazımızın Amiga'nız bozulduğunda ona nasıl bir tedavi uygulayacağınız hakkında size biraz olsun fikir vereceğini umuyoruz.

Amiga'mn serial portu bozuldu, ne yapabilirim?

Amiga'nın serial port problemlerini genel olarak üç kategori altında toplayabiliriz:

- Flow kontrol hatlarıyla ilgili problemler.
- Bilgi iletim hattıyla ilgili problemler.
- Hat seviyesi ile ilgili problemler.

Bunlardan ilk iki kategorideki problemler, CIA ve Paula entegrelerinin bozulması sonucu oluşan hatalardır. Bunları, bu entegreleri değiştirmek suretiyle çözebilirsiniz.

Hat sürücü entegrelerinin bozulması sonucu oluşan hatalar genellikle, giriş (Receive) ve çıkış (Transmitel) iletişiminin tamamen kesilmesi gibi sorunlara neden olur. Bu arada Flow kontrol hatlarının (CTS ve RTS) normal çalışıyor olması gerekmektedir. Eğer çalışmıyorlarsa, bozuk bir CIA (8520) entegresine sahip bir okursunuz demektir. Hat sürücü entegrelerinin değiştirilmesi biraz uğraş gerektirir. 1488 ve 1489 soketsizdir ve plakete lehimlidirler. Piyasada fiyatları 5000-6000 TL arasında değişmektedir. Bunları sökerken, lehim pompası kullanmanız gerekir. Yenilerini yerleştireceğiniz zaman altlarına birer soket monte etmenizi, ileride çıkabilecek sorunlarda, kolaylık sağlaması bakımından tavsiye ederim. Eğer 1488 ve 1489'u yerleştirdiğiniz halde, sorunlar hala devam ediyorsa, bu durumda başka kısımları kontrol etmemiz gerekir. Bunun için uygun software'ler yardımıyla (Bunlar modem programları olabilir. JR-Comm, NComm vs.) Flow kontrol ve Data hatlarını incelemek gerekir. Burada Flow kontrol, Even CIA, U8 (8520) entegresi ile ilgili, Data hattı ise Paula entegresi ile ilgilidir. Eğer CIA (8520) bulma imkanınız yoksa, eski Amiga teknisyenlerinin kullandığı bir yöntemi deneyebilirsiniz. CIA (8520) chiplerinin yerlerini değiştirir ve hatanın düzelip düzelmediğini kontrol edin. Eğer ikinci CIA chip'inizin sağlam olduğundan eminseniz ve hata düzelmiş ise, U8 nolu CIA'niz bozuk demektir. Eğer hata düzelmediyse, yeni bir PAULA entegresi almak için maksimum tasarruf ayına girmeniz gerekecektir.

Floppy drive'im ile ilgili sorunlarım var, ne yapabilirim?

Şu ana kadar 40'tan fazla Amiga açtım ve hiçbiri aynı model veya marka olan drive'a sahip bir Amiga'ya rastlayamadım. Bu herhalde Commdore firmasının kaynaklarını devamlı değiştirmesinden kaynaklanıyor. Dört tip üretici firma var: Sanyo, Chinon, Sony, Panasonic). İki değişik tipte kafa konnektörü bulunmaktadır. Her kafa için ayrı ayrı birer film konnektör veya her iki kafa için tek bir film konnektör, helikal vida veya düz sürücü, kafa taşıma mekanizması. Bunların kombinasyonu yaklaşık 144 değişik tip drive yapmaktadır. Şimdi Floppy ile ilgili sorunlara geçelim.

floppy takılan disketi okumak istemiyor...

Bu daha çok Odd CIA (U7)'nin bozulmasından kaynaklanır. 8520'lerin yerini değiştirmeyi deneyin. Ayrıca Floppy'ye giden kablolan kontrol edin, yerinden çıkmış olabilirler.

Floppy başka drive 'larda formatlanmış disketleri okumuyor.

Burada drive'in kafa ayarının bozuk olduğunu anlayabiliriz. Bunu onarmak için özel araçlara veya kontrol cihazlarına ihtiyaç duymayan kısa bir yol vardır. Fakat bu yol için biraz sabır ve biraz da X-Copy'ye ihtiyaç vardır. Methodumuz şöyle:

- Çalışan bir drive'da, bir disketi formatlayın.
- Makinanızı açın (veya external drive'mızı). Drive'ın üzerindeki metal kapağı sökün. Track zero sensörünü yerine götürün ve tornavidayı, hareket etmesini engelleyecek şekilde yerleştirin, şimdi X-Copy'yi çalıştırın (Başka drive'dan) ve check disk komutunu seçin.
- Şimdi alt kafayı ayarlamamız gerekmektedir. Bunun için Track zero sensörünü biraz oynatıp, Check disk komutu vasıtasıyla, yerini bulup bulmadığımızı kontrol edeceğiz, lower side tamam oluncaya kadar buna devam edeceğiz. Bu tamam olduğunda Track zero sensörünü tutan, gevşetmiş olduğumuz vidayı sıkın ve varsa biraz oje sürüp yerini sabitleyin.
- Şimdi üst kafayı (Upper side) ayarlayacağız. Üst kafayı tutan iki vidayı gevşetin. Burada dikkat edeceğiniz, bu vidalan sökmemenizdir. Yoksa bunları bulmak için bir metal dedektörüne ihtiyaç duyabilirsiniz. Göz kararıyla, üst kafa, alt kafa ile çalışacak şekilde ayarlayın. Bundan sonra yukarıda anlatılan check disk işlemini Upper side için tekrarlayın. İşlem tamamlanınca vidalan sıkıp, ojeleyin ve makinenizi toparlayın. Eğer herhangi bir sorun çıkmazsa, floppy'niz başarılı olarak çalışıyor demektir (Mantıksal olarak!). Bu deneyimin üzerine güzel bir Türk Kahvesi yapın. Höpürtederek için ve dnve'ınızın geleceği için kahve falına bakmayı ihmal etmeyin.

Caps Lock ışığı yanıp, yanıp sönüyor, nedeni nedir?

Bunun en güzel nedeni pek yakında bir tamirciyi mutlu etmeniz olacaktır. Caps Lock ışığı klavyedeki mikro işlemcinin bozulması gibi nedenlerden ötürü yanıp, söner. Tabii bu sırada keyboard da kilitlenir. Keyboard'un bu hale gelmesi çeşitli nedenlerden olabilir. Örneğin, Autofire bir joystick'iniz varsa (örneğin Quickshot lib) ve bunun Autofire'ı açıksa, boot esnasında klavye kilitlenmesi sendromuna sebep olabilir. Peki tamiri nasıl yapılır? Joystick'inizin Autofire'ını bilgisayar çalıştıktan sonra açmayı deneyin. Eğer sorun buradan kaynaklanmıyorsa, bilgisayar içindeki chiplerin yerleri oynamış olabilir. Bilgisayarınızın drive'ına bir disket koyun. Bütün kabloları sökün ve iki yanından sıkıca tutup şiddetli bir şekilde aşağı yukarı sallayın. Evet, bu biraz Türk usulü oldu; ama bilgisayarın içindeki chipleri yeniden yerlerine oturması için gerekli bir işlem. Ancak siz bunu kaba buluyorsanız, bilgisayarınızı açıp, entegreleri tek tek bastırarak, aynı işlemi tekrarlayabilirsiniz.

*

Tekrar Şarj edilebilir pilli saatim tam çalışmıyor, neden?

Bu yazıda kendimi Sayın Güzin Abla gibi hissettim. Amiga'da saatin verimli çalışmamasının olabilir. Önce bu sorunlara bir bakalım:

Tanı: 1. Saat dakika veya saat olarak geriler.
2. Saat kendini Amiga'nın ilk açılış gününe resetliyor.
3. Saat yazılamıyor veya okunamıyor.

Teşhis: Amiga'nın saati şarj edilebilir bir pile sahiptir. Amiga'nın kaynak gerilimi kapandığında bu pil devreye girer ve saati çalıştırmaya devam eder. Saatin sorunları genel olarak bu pile dayanır.

1. Pil boş olabilir. Bu Amiga'nın çok uzun süre (haftalar, aylar boyu) kapalı kalmasından olabilir.
2. Pil eski olabilir. Bu da saat için gerekli gerilimi oluşturamamasına ve saatin verimsiz çalışmasına neden olur.

Bu problemleri çözmek için; saat üzerinde takılı olduğu halde Amiga'nızı açın ve 6-7 saat açık bırakın. Şarj edilebilir saat pili kendini dolduracak ve SetClock komutu çalışacaktır.

İkinci sorunda ise pil ömrünü doldurmuştur ve yeni bir pille değiştirilmesi gerekir.

Üçüncü problemde, bilgisayarınızın bir virüs tarafından işgal edilmiş olma ihtimali vardır. Bu virüs, saate çeşitli tarihler atar ve saatin okunmasını imkansızlaştırır. Eğer aşağıdaki komutu çalıştırırsanız, herşey normale dönecektir:

SETCLOCK opt reset

Not: Setclock komutunu Workbench 1.2'den kullanın. Workbench 1.3'teki Setclock komutu her zaman çalışmıyor.

Son Sorun!!!

- Printer'im tam olarak çalışmıyor.
- Audio Sampler'ım tek bir değer veya random değerler üretiyor.
- Modem'im tam olarak çalışmıyor.
- Joystick ile ilgili sorunlarım çıkıyor.
- Workbench'teki ikonlan, printer'ımı açmazsam klikleyemiyorum.

Bütün bu birimler 8520 CIA'ler tarafından sürülmektedir. Eğer bunlarla ilgili bir sorununuz olursa, bilin ki 8520'lerinizde bir bozukluk var demektir. En ucuz ve kısa çözüm 8520'lerin yerlerini değiştirmektir.

Eğer bu tip sorunlarınızı çözmekte yardımcı olduysam çok memnun olacağım. Hepinize geçmiş olsun.

SPACE QUEST IV

ŞUHA BAYRAKTAR

İşte bu ay yine değişik bir adventure, ama SİERRA'cılar için pek yabancı olmayan bir isim: SPACE QUEST 4. Sierra firmasının Larry serisi gibi çıkarmaya doyamadığı SPACE QUEST serisinin son oyunu olarak karşımıza çıkan bu oyun, klasik bir Sierra uyarlaması. Kahramanımız **ROGER WILCO** yine uzayda kendine yeni maceralar aramakta ve her zamanki gibi yine karşısına değişik uzay maceraları değişik dünyalar çıkmaktadır. Ancak bu sefer oyun diğerlerinden biraz farklı ve oynanış açısından daha zevkli ve sürekleyici. **VOROUL** denen uzay korsanı kahramanımız ROGER WILCO'nun oğlu **ROGER JR.'u** kaçırmıştır ROGER WILCO'nun amacı, onun elinden oğlunu kurtarmaktır. Kahramanımız yine kendisini bir gezegende bulur. Buradan kurtulmak için değişik yollar denemeye başlar. Tabii ki her aşamada yine olayların içinde kaybolur.

Oyuna harabe şeklinde bir uzay kentinden başlıyoruz. Eğer ekranda sağa sola biraz dolaşmanız, pembe bir tavşanın sürekli ekranda dolaştığını göreceksiniz. İlk önce başlangıç yerinin en sağına giderseniz bir ip bulacaksınız. Bu ipi alın ve ekranın üst sağ tarafına giderek burada iki kırmızı sütunun bulunduğu yeri bulun, ipi INVENTORY'den yani sizin eşyalarınızın olduğu bölümden alın ve yere doğru klikleyim. Tavşan tam içinden geçtiği zaman yeniden

klikleyerek tavşanı yakalayın. Daha sonra **SKİMMER'ı** bulun ve içindeki kutuyu açın. Kutunun içinde **POCKET PAL TERMİNAL** denen bir nesne bulacaksınız. Onu alın. Bu bölümde **CYBORG** denen bir yaşlı sürekli dolaşmaktadır. Ondan mümkün olduğu kadar uzak durun. Yaklaşırsanız sizi farkedecek ve güvenlik DRUİD'ini çağırtarak sizi yakalatacaktır. Buradaki işleriniz bittikten sonra, artık yeraltına inmenin zamanı geldi. Kesişme yerinin tam kuzeydoğusunda bir lağım tüneli bulacaksınız. Buradan aşağıya inin. **SANITATION** bürosunda **DESK BLOTTER'!** klikleyerek buradan mesajı alın. Bu odadan çıkmakta zorlandınız mı? O zaman odanın solunda, üzerinde tekerlek bulunan kapıya gidin. Tekerleği klikleyerek kapıdan dışarıya çıkın. Ancak buradan çıkmadan önce masanın üzerindeki kavanozu alın. Lağıma gidin, buradan damlayan yeşil çamurlardan toplayın ve hızlı bir şekilde buradan uzaklaşın. Artık lağımdan çıkma zamanı geldi. Lağımın batısında aşağı yukarı tam ortada bir yerde bir merdiven bulacaksınız. Bu merdi-

venden yukarıya çıkın. Delikten bakmaya başladığınızda, uzay gemisinin yere inmesini bekleyin ve **SEQUEL** Polisi uzaklaşınca delikten çıkın. Uzay gemisinin tam ortasındaki açık alana klikleyin **LANDING GEAR COMPARTMENTa** girin. **LANDING BAY**'ın içindeki kapıyı açmak için daha önce lağımdan aldığınız çamuru kilitin üzerine dökün. Ancak buralarda dolaşmanız son derece tehlikeli. Onun için **TIMEPOD** denen uzay araçlarına binmeniz gerekecek. İkinci Timepod gelene kadar bekleyin. Pilot doşarı çıkıp uzaklaşınca, Timepod'u klikleyin. Ancak aracı çalıştırmak için **USER INENTITY VERIFICATION PIRATE PROTECTION PROGRAM** kodu denen özel bir kod gerekiyor. Bu kod **SPACE PISTON** dergisinin içindeki Timebuster 2000SUX Road TEST makalesinin içindedir. Ayrıca tuş takımının üzerindeki sembolleri not alın. Bu semboller **XENON** koordinatlarıdır. Daha sonra bunlar dönüşte gerekecektir. Aldığınız rakamların altısını yazıp **ENTER'a** basın daha sonra diğer altısını girin ve yola çıkın.

Bundan sonra **ESTROS** denen yere geleceksiniz. Buraya geldikten sonra polisten kaçmanız gerekecek. Hemen pottan uzaklaşarak batıya doğru yürüyün. Üstünüzden büyük bir gölge geçecektir. Bu gölge geçtikten sonra geri dönün. Merdivenlerden aşağıya doğru yürüyün. Karşınıza bir **PTERODACTYL** çıkacak. Bu sizin için bir asansördür. Asansöre binin ve sığınağa gidin. Sığınakta polis cesedini bulun. Bulduktan sonra üzerine gelip klikleyin. Sığınaktan uzaklaşamadınız mı? Dip sağ köşedeki deliği klikleyin. Bundan sonra **LATEX BABES** denen bir grup sizi kaçıracaktır. Ellerinden kaçmak için boşuna uğraşmayın, çünkü öyle bir şansın

yok. Mutlaka onlarla beraber gitmek zorundasınız. Bundan sonra deniz yaratığı tarafından yakalanırsınız. Sandalyenin bacağını klikleyin. Sandalyenin sağında hava tankları göreceksiniz. Bunlardan bir tanesini klikleyip buradan yaratığın ağzına getirin. Böylelikle hayvandan kurtulacaksınız. Buradan sonraki durağımız. GALAXY GALERIA MALL. Mall'a vardığınızda yapacağınız ilk şey, LATEX BABES'lerinin düşürdüğü AUTOBUCKS kartını almak. Daha sonra yeni elbiselere ihtiyacınız olacak. Merdivenlerin en üstünden batıya doğru yürüyün ve ordaki büyük, yiksek binaya girin. Tezgahtarla konuşun, size gerekli eşyaları verecek. Artık para kazanmanızın zamanı geldi. MONOLITH BURGER'e gidin. Buranın menejeriyle konuşun ve işe girin, işten atılırsanız yeniden deneyin ve işe bir daha girin. 26 dolar kazanana kadar çalışın. 26 doları kazandıktan sonra, kadın eşyaları satan mağazaya gidin ve burada kılık değiştirme malzemelerini satın alarak kılık değiştirin. AUTOBACKS kartını kullanarak [AUTOBUCKS makinasını aldatın ve ZONDRA'nın hesabını sıfırlayın. Daha sonra SOFTWARE STORE a gidin carda kelepir eşyalar kutusundan SPACE QUEST 4 HINTBOOK kitabını alın. Bu kitaptaki sorulardan ikisi sizin işinize yarayacak. Bunlardan birincisi STUPID TIMEPOD hakındaki soru, ikincisi ise SUPER COMPUTER hakkındaki soru. Mall'da herşeyi yaptınız, ama bir türlü buradan kurtulamıyorsunuz. Evet ARCEDE'e gidip oyun oynamanın zamanı geldi. ARCADE girin ve odanın solundaki ilk oyun olan MS. ASTRO CHICKEN ile oynayın. Uzaklaşmak için Sequel polisinin gelmesini bekleyin, polis gelince hızla' uzaklasın. RADIO SHOCKtan POCKETPAL TERMİNAL ADAPTOR PLUG denen fişi alın. Ancak curada birkaç fiş olduğundan, uygun olanını bulmak için XENON'daki Super Computer Terminalini inceleyin. Sequel polisinden kurtulmak için SKATE-O-RAMAya gidin. Buradan tepeye yukarı gidin. Daha sonra aşağıya batıya doğru EXIT'in olduğu yere doğru uzaklasın. Önceden Arcade'e gitmediyseniz oraya gidin ve oradan çıkıp TIMEPOD'u klikleyin ve yeni durağınıza doğru yola koyulun. Bundan sonraki durağınız, ULENCE PLATS ve gidebileceğiniz tek yer bar. Ancak karşınıza MONOCHROME BOYS denen grup çıkacaktır. Onlardan kurtulmak için motosikletleri klikleyin, yoldan çıktıklarında hızla uzaklasın. Kesinlikle onlara yakalanmayın ve doğruca bara inin ve bardan BOOK OF MATCHES OFF COUNTER'ı alın. Timepod'a gelin ve daha ince Xenon için aldığınız koordinatları kullanarak Xenon'a geri dönün.

Xenon'a döndükten sonra, ilk olarak kapalı bir kapı bulacaksınız. Kapalı kapalı kapıyı açmak için, daha önce aldığınız çamuru kullanıp kilidin üzerine dökün. Kapıyı klikleyerek kapıdan içeri girin. Tunnel'de lazerler tarafından yakalanabilirsiniz. Lazerlerden kurtulmak için inventory'den BOOK OF MATCHES'i seçin. Bunu OLD CIGAR BUTT'a klikleyin. Lazer ışınlarını izlemeye başlayın. Lazerlerden kurtulmak için bu ışınların doğru açılarını bulmanız gerekmekte. Birinci lazer demeti için 156 yazıp ENTER'a basın. Daha sonra ikinci için 024, üçüncü için 108 uygulayarak lazerlerden kurtulun. Tünelden sonraki durağınız, SUPER COMPUTER. Tünelde merdivenler göreceksiniz. Merdivenlerden aşağıya doğru inin, kutular gözünüze çarpacak. Bu kutulardan ilkine geldiğinizde, bunların SUPER COMPUTER için terminaller olduklarını göreceksiniz. Daha önce RADIO SHOCK'tan aldığınız fişin buradakilerden birine benzemesi gerekir. Aksi takdirde, yanlış fişi almışsınızdır demektir. Daha önce SPACE QUEST 4 HINT BOOK diye aldığınız notlara bakın. Eğer almadıysanız, GALAXY GALERIA MALL'e dönüp yeniden yeniden almanız gerekecek. MALL'e dönmek için gerekli koordinatlar arcade oynadıktan sonra timepod'ta olan koordinatlardır. Daha sonra SUPER COMPUTER'in içine girin ve buradan POCKETPALı kullanarak DRUİD'lerin hareketlerini seyredin. Böylelikle ra hatça dolaşabilirsiniz. Buradaki amacınız, PROGRAMMING CHAMBER denen programlama odasına girip formatlama komutunu vererek VOHOUL'u silmek ve oğlunuz ROGER JR'ı kurtarmak. PACKET PAL'ı kullanmak için herhangi bir terminale yerleştirin. Daha sonra karşınıza bir ekran çıkacak. Burada gri renkte olan sizsi niz, mavi ve yeşil renkte olanlar ise güvenlik droidleri. PACKETPAL'iniz çalışmıyorsa, iki nedeni olabilir: Birincisi pil takmamanız, ikincisi RADIO SHOCK'tan yanlış fiş almanız. Pocketpal'i çalıştırdıktan sonra powera basarak kapatabilirsiniz. Bundan sonra artık Programming Chamber'a gitmeniz gerekecek. Tünelden bir ekran kuzeye gidin daha sonra bir ekran batıya gidin. Soldaki merdivenlerden aşağıya gidin ve droidin geçmesini bekleyin. Kuzeye yürüyerek merdivenlerin en üstüne çıkın. Buradan bir ekran doğuya, bir ekran güneye ve sonrada batıya giderek Programming Chamber'i bulun. Daha sonra burada yapmanız gerekenler için 'I am in a room inside the Programming Chamber adlı bölümü hint kitabından okuyun. Programming Chamber'da bir sürü ikonlar var, ama size sadece BRAIN ve DROID ikonu işe yarayacak. İlk ince DROID ikonunu seçerek ikonu alın ve tuvalete bırakın. Bu, Droid'leri yok edecek. Daha sonra BRAIN komutuna aynı işlemi uygulayarak VOHOUL'un yokedilmesini sağlayan formatlama işlemini başlatın. Ekranın sol alt tarafındaki counter, size ROGER JR'un ne kadar kurtulduğunu göstermektedir. Programming Chamber'dan çıkın ve üç ekran sağa, bir ekran yukarıya, bir ekran sola giderek merdivenlerden aşağıya gidin. Soldaki cam asansöre binerek üçüncü kata çıkın. Bir ekran yukarı bir ekran sağa ve bir ekran yukarı gidip VOHOUL'un odasını bulun. Ancak içerdeki ROGER JR'ı kurtarmak için formatlama işlemine başlamanız gerekmekte. Köprüden ilerleyin; kişiliği değişmiş ROGER JR size saldıracaktır. Ok tuşlarını kullanarak onunla savaşın ve ışınların içine geri gönderin. Daha sonra platformun solundan merdivenden inin. Disk sürücücüden DİSK ikonunu klikleyin. Bir menü belirecek, ilk önce BEAM UPLOAD'u seçin ve VOHOUL'u super computer'e yükleyin ve aynı işlemi ROGER JR içinde yapın. Daha sonra BEAM DOWNLOAD seçeneğini seçerek ROGER JR'ı kendi vücuduna geri gönderin ve oğlunuzu zalim VOHOUL'un elinden kurtarın.

SPACE QUEST 4'ün, tam çözümünü verdim. Oyunu oynarken tüm bunları yaparsanız oyunu bitirebilirsiniz. Ancak bazı yerlerin sırası değişik olabilir.

SPACE QUEST 4, Sierra firmasının bir türlü anlayamadığım çok disket değiştirme hastalığının ürünlerinden. LARRY 5 gibi çok fazla disket değiştiriliyor. Ancak Larry'e oranla daha oynanabilirliği olan bir adventure. Eğer FASCINATION oyununu bitirdiyseniz, bence sıradaki oyun bu.

SIERRA 7 Diskett/1 MB

GRAFİK	%80
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

Ağan ŞİMŞEK &
F.Kagan GÜRKAYNAK &
Türker NAZUAKA

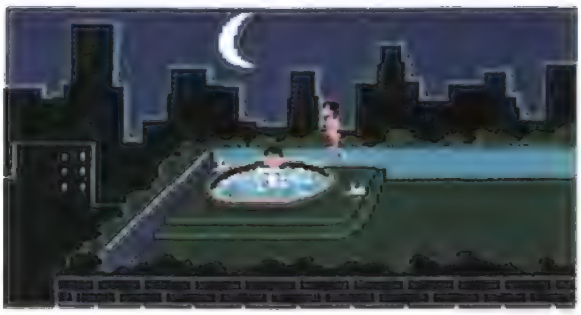
Bazı kahramanlar dünya tarihini değiştirir. Bazıları çok akıllıdır Birçoğu çok yakışıklıdır, arkalarından seller sular gibi kızlar akar. Tüm bunların yanında apayrı bir kategoride Larry vardır. Larry, sıkça rastlanan biri: Kısa boylu, beyaz takım elbiseli, saçlar kafayı terke meyilli, pek de zeki olmayan orta yaşlı bir adam. Peki böylesine alelade bir adam, nasıl olur da bir oyun kahramanı olabilir..? Larry'nin ufak bir sorunu ve inanın bu sorunu çözebilmek için bol bol yardıma ihtiyacı var. Bizim Larry, kadınlara çok ama çok (hani gerçekten çok) düşkün. Ne var ki, kadınlar Larry'e pek fazla düşkün değil. Bu kadar basit. Larry düşlerindeki kadını istiyor. Yapmamız gereken tek şey, ona biraz yardım etmek (Nedense içimde bir his, hiç kolay olmayacak diyor).

Tüm Larry serisi, aynı konu üzerinde devam eder. Zavallı Larry'e kadınlarla olan ilişkilerinde yardımcı olmak temel amacımız olacak. Herşeye en başından, serinin ilk oyunundan başlayalım. Grafikleri veya sesleri alıştığınız kalitede değil, ancak bilgisayar çağı kahramanının serüveni böyle başlıyor. Konu yetişkin insanların uzmanlık alanına girdiği için, oyun başında yaşınız soruluyor. Larry'e yardımcı olabilmek için, en az bir 18 yaşında olmanız gerekir. Ne var ki, gaddar Al Lowe (Bu belayı başımıza saran programcı) olayı bu kadar basite indirmeyip, bizi bir de imtihan etmeye kalkıyor. Sorulara cevap verebilirseniz ne ala, ancak soruları sorun etmek yerine **Alt-X** tuş kombinezonunu denemekte fayda var.

Oyun Mouse ve klavye ile oynanabiliyor. Kahramanımızı ekran içinde hareket ettirmek için, ya mouse ile gitmesini istediğiniz yere basıyorsunuz ya da klavyede ok tuşlarını kullanıyorsunuz. Ok tuşlarını kullanırken herhangi bir yöne bir basış, karakteri hareket ettirir bir ikinci basış ise durdurur. Karakterimize herhangi bir emir verebilmek için klavye kullanmak gerekiyor. Oyunda özellikle nesnelere tam isimleri ile hitap etmek gerekmesi sinir bozucu. Hemen belirtelim espriler ve komutlar belli bir ingilizce bilgisi istiyor. Bunun yanında bir de menüler bulunuyor. İlk menüde oyunla ilgili hayati hiç birşey yok. İkinci menü **Şave-Load** ve **Quit** seçeneklerini taşıyor. Üçüncü menüde **Inventory** ile yanınızda bulunan eşyaların bir listesini **See Object** ile de bu eşyalar hakkında detaylı bilgi görebiliyorsunuz. Dördüncü menüde Ses ve Pause seçenekleri ve son menüde ise adamın hızı He ilgili seçenekler yer alıyor. F3 tuşunu, yazdığınız bir komutu tekrar yazmak için kullanabiliyorsunuz. Artık Larry'nin başına gelenleri (bizim başına getirdiklerimizi) kendi ağzından dinleyelim:

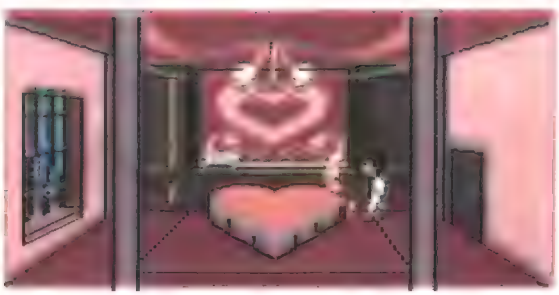
Yani Lefty'nin barına niye geldim, ben de tam olarak bilemiyorum. Aslında burada durup uzun uzun ne yapacağımı düşünmek isterdim; ne var ki, sevimli siyah bir kuçu ayağıma işeyince direklik yapma fikrinden vazgeçiyorum ve yeni maceralara atılmak için bara girme kararı alıyorum. Kapıyı açmak **(Open Door)** ve içeri girmek, bakalım önümüzdeki günler bana daha neler getirecek? Lefty'nin yeri her zamanki sıkıcılığında, insan en azından neşelenmek için biraz müzik yapar yani **(Use Jukebox).** Barda insanlar ne yaparlar? Barda insanlar otururlar **(Sit).** Buradaki sohbet pek içaçıcı değil, o yüzden eski dostumuz içkiye vuralım kendimizi **(Buy Whiskey).** Birden içimden ayağa kalkma hissi geldi **(Stand).** Elimde içki müzik kutusunun yanından süzülerek tuvalete doğru yöneliyorum. Koridor zevksiz, hayat berbat derken, yerde benden bedbaht durumda bir vatandaş, aldığı aşırı alkolün etkisinde duruyor, daha doğrusu yere serilmiş yatıyor.Muhabbeti fazla sıkıcı **(Talk men),** içki miçki diyor, biz de çivi çiviyi söker misali kendimize aldığımız içkiyi adama veriyoruz **(Give Whiskey).** Adam çok feci duygulanıp, hayattaki tek varlığını, bir televizyon uzaktan kumanda cihazını bana hediye ediyor. Aşırı duygulandım şimdi, verecek başka birşey kalmadı da bunu veriyor, sarhoş işte, ayıp olmasın sesimizi çıkarmıyoruz. Adam sızıp gidiyor. Bakıyoruz bu rezil yerde masanın üzerinde nadide bir gül. Her eve lazım, ama burada durmasın deyip gülü alıyoruz **(Take rose).** Tuvalete geldik diye çıktık, bir ziyaret yapmazsak olmaz. Tuvalet kapısını açarak **(Open door)** içeri girelim. Nadide bir tuvalet. Hazır gazete de varken biraz İşimizi görelim **(Sit).** Bağırsaklarım tam gaz çalışmakta, gazete okuyorum sanıyorsunuz. Aslında ben duvar dekorasyonu ile daha çok ilgileniyorum. Bunu yazan Tosun muhabbetlerini bir süre okuyorum **(4 defa Read Wall).** Derken casus filmlerinden kaçma bir yazı görüyorum. Parola: Ken gönderdi beni **(Ken Sent me).** İşim biter ben kalkarım **(stand),** sifonla uğraşacak adam değilim (Hayatı seviyor!!). Bir lavaboya uörayalım, ellerimizi yıkayalım **(Wash Hands)** ve sabuna uzanalım derken basit bir pırlanta yüzük gözüme ilişiyor. Sahibini hatırlıyor gibiyim, hatırlamasam bile belki ileride hatırlarım, ne yani o yüzüöü burada mı bırakacağım? ASLA **(Take ring).** Yeteri kadar oyalandım. Zaten Lefty'de ne yapılabilir ki (neler yapılır neler!)? Yine dışarıda, yine ayazda dolaşıyoruz. Otelin sağ tarafı oldum olası ilgimi cezbetmiştir. Aramalarım sonucu şüpheli bir çöp bidonu buluyorum. Vazife uğruna içine atlıyorum **(Jump Bin),** içindekileri karıştırırken, vazife uğruna(!), bir adet çekiç bularak bunu da zengin kolleksiyonuma ekliyorum **(Take Hammer).** Gerçekten canım sıkılmaya başladı. Bu koca şehirde heyecan, macera peşinde olmam gerekir, ben ise çöpleri eşeliyorum. Kararım kesin, şehr keşfe çıkacağım (walk)(clean coat).Benirr gibi bir kahraman, elbetteki taksi kullanır **(Take taxi).** Amanlar tanrımlar o da ne öyle? Allahtan yolda değilim yani, mazaallah arabanın altında kalabilirdik. Sabırsız şoförün arabasına binebilmek için **(Open door)** kapıyı açıyorum. Aslında şoför o kadar kötü değil. Arabası hurda, suratsız, kazıkçı ve kaba, buna da şükür. Gazinoya çek aslanım dedik (Casino) ve yola koyulduk. Adamın parasını yerelim **(pay)** ve arabadan inelim **(Walk),** işte lüks bir otel, tam bana göre. İçeri gireceğim sırada, fıçı içinde dolaşan serserinin biri geldi tutturdu elma al diye, yazık adama kaçırmış, akşam akşam deli ile uğraşmayalım dedik, aldık bir elma defettik adamı **(Buy apple).** Polislerin işi daha sıkıya almaları şart bence Adamın üzerinde sadece fıçı var. Buras saygın bir yer, ne biçim kepazelik? Her neyse, deffettik gitti. Gelelim gazinoya, buradaki makinaları ve masaları sonra hallederim. Doğrudan lobby'e çıkıyorum. Lobby bugün boş, gözlerim dalmış küllüğe bakıyorum, bir kart da bana-bakıyor. Hoooop at cebe **(take card).** Neymiş bu bakalım? Bir disko kartı. Dans etmeyi de, dans edenleri de çok severim. Güzel, şehirde gidecek bir yer daha bulduk, biraz da para kazanalım.- Gazinoya geri döneyim, oh oh maşallah o şişko zıp zıp kazanabiliyorsa ben milyarder olurum burada. Sağdaki makinaları yolma operasyonu gerçekleştirelim **(Use Slot)** Makinanın kullanım klavuzunu okuduk, ortaya 20 dolar attık ve oynamaya başladık Şansım çok iyidir (Devamlı save edip, kaybedince Load edip durursan iyi olur tabi) Bencil kumarhaneciler 250 dolardan fazla kazanmama izin verseler, milyoner çıkacağım buradan. Makinadan sıkıldım gibi. Birazda 21'de marifetlerimi göstereyim **(Walk) (Sit).** Kağıt oyunlarında bir numarayımdır. Yeterli parayı toparladıktan sonra, mekanı amatörlere bırakıyorum **(Walk).** Artık para derdim yok. Para azalırsa, gelir biraz daha oynarım. Ciddi bir şekilde sorunlarıma eğilmemin zamanı geldi de geçiyor. Şehre doğru bir tur atalım **(Take taxi) (Disco).** Şu ağız kokusu bazen beni bile deli ediyor. Allahtan yanımda spray'im var da, bağyanlara rezil olmuyorum **(Use spray).** Diskoya geldik ama, saat daha erken, biraz oyalanmak gerek. (Bahane bunlar bahane !). Dükkanları dolaşmak, canı

sıkılan her normal adamın yapacağı işlerden. Sola doğru gidiyoruz ve açık bir dükkanla burun temasına geçiyoruz. Dükkan açıksa, benim için açık. Parası olan herkes için dükkanlar güzel yerlerdir. Hazır gelmişken biraz alışveriş, biraz fiş. Sol öndeki raflarda ne cici bici dergiler var **(Take Magazine).** Sol en arka rafta ise biraz şarap buluyorum. **(Take Wine).** Bu dükkanda başka ilgimi ne çekebilir ki? Neyse borcumuz ödeyelim diyerek kasaya gidiyorum. Adam tipsiz bir kere. Zaten yabancıya da benziyor. Açıkça söyleyeyim, tekin adam değil. Konuşması da acayip. Adama tip tip Dakarken, arkasında duvardaki yazıyı görüyorum **(Read Sign).** Herkesin ortasında sorulmaz, ama yavaşça sulağına eğilip, hani o çok gerekli Plastik nesnelerden olup olmadığını soruyorum **(Buy Prophylactic).** Hiç belli olmaz. Ben hızlı adamım her an ihtiyacım olabilir. Herif sırıtıyor Adam bu işin tüccarı resmen. Tüccarlığı bırak sanatkarı. Sormadığı soru kalmıyor. Yok efendim renkli mi, naneli mi, çizgili mi, sor babam sor. Yani o kadar soruya ve ayrıntıya gerek yok; delik olmasın yeter diyeceğim, adam illa cevap diyor. Söyledim birşeyler, istediğime pişman edecek beni adam, bir duyan falan olacak şimdi. Ödedik borcumuzu çıktık o düşük çeneli, sahtekar, ahlaksız herifin dükkanından. Ne var yani, insan kendine namusuyla bir p .....f alamayacak mı? Yani bu satıcı milleti de insanı deli eder. Ne var, belki ben hep çizgili kullanıyorum, işte bir de bu eksikti, sarhoşun biri tam gaz üzerime geliyor. Bir demin dükkanından çıktık, bir diğerine yakalandık. Bu şehirde hiç mi normal insan yok yahu! Sarhoş ne ister, para ister. Bu sarhoşla görünmek imajımı zedeleyecek, derhal kurtulmalı. Adam sarhoş, para yerine ucuzluktan aldığım şarabı hediye edeyim diyorum. Bu şarapla o manyak taksilere binmek pek akıllıca değil gibi. İçki verdiğim her adam da bugün bana birşeyler veriyor. Neymiş efendim, bu şehirde insan kendini korumalıymış da falan filan. Ne yani ben bir vurdum mu altı kişi devrilir icabında, ama yine de verdiği bıçağı **(pocket knife)** alalım, belki 7 kişi gelir. Telefon etmek bir ihtiyaçtır. Madem bir telefon kulübesi var, telefon edelim. Bir de telefon edecek bir numara olsa. Şu cebimizdeki kartlara bir bakalım **(Look businesscard) (Use phone).** Sierra-On-Line denen yer her neresi ise pek ilginç değil (5 puan veriyor ama). Duvar edebiyatını geçtim, bir de telefon edebiyatı varmış, daha neler göreceğiz bakalım **(look telephone).** 555-6969 kimmiş, gerçekten merak ettim. Ooo ödüllü bulmaca. Hmmm, nasıl sorular onlar öyle. Ayyy içim bir hoş oldu. Durun bakayım, en çok ne....mi hmmm düşünmem lazım. Ne güzel sorular bunlar, eee ne kazandım, alo, alo. Anlaşılan pek bir şey kazanamadım, insan hiç olmazsa birşey kazanamadınız, gelecek sefere filan der, hiç öyle cart diye telefon kapatılır mı, terbiyesizler. Acaba diskoya mı gitsem Şu ekrandan sağa geç de ne yaparsan yap). Her nedense kendimi daha ciddi bir karşılaşmaya hazır hissetmiyorum. Ayaklarım beni yine mağazaya götürüyor, bugün bana ne oluypr-"anlamıyorum. İşte yine geldik. İşe bak telefon çalıyor, burası santral olmadığına göre telefona ben cevap vereyim bari **(Answer).** Ha, ben mi, gerçekten mi, vay canına,hemen geliyorum. (Oğlum dur, daha işimiz bitmedi). İş iş*iş, ben eğlenmek istiyorum. En iyisi bar'a uğrayalım. **(Take taxi) (Bar) (pay) (Leave) (Open door).** Sağdaki kapıdan bazı kötü niyetli insanların girdiğini hatırlar gibiyim.



Can sıkıntısı, merakım had safhada, kapı açılmıyor. Biz de normal insanlar gibi kapıyı çalalım **(knock door).** Aha, bana parola soran bir şahıs, Parola ne olabilir şimdi (Hatırlayın canım PAROLA)? İçeri girmek mesele değil, ama burası neresi ve bu adam niye merdiveni kapatıyor. Bekçi mi bu adam yahu, hem yukarıda ne var bakalım? Yol ver de geçelim kardeş, ne diyorsun 100 dolar'mı, ne için 100 dolar istiyorsun kardeşim? Ben bu parayı sokakta mı buldum. Tamam ben de gider televizyon seyrederim **(Use remote).** Ne berbat programlar bunlar, hey evlat sen de seyreder misin? Adamın pek ilgilendiği yok. Biraz kanal değiştirelim, belki güzel birşeyler bulabilirim, hani yalan rüzgarı vardır belki **(change channel;** epey bir miktar). Aman allahım, bu televizyonda ne biçim terbiyesizlik, bizim şişko bile ilgilendi. Adam o seviyesiz programdan oldukça hoşlandı. Madem artık merdiven bekçiliği yapmıyor, gidip neyi beklediğine bir bakalım.

Burası neresi, yoksa burası, hay allah. Pşşşt bayan affedersiniz **(look girl).** Bu kız harbi harbi hayatın kötü şeridinde. Ne yazık ki, bu konuda yapacak pek bir şey yok. Kızım buraya nasıl düştün bakayım **(talk** girl)?Pek konuşkan değil. İnsan ilk tecrübesi ile karşı karşıya iken heyecanmamalı, ama ben dayanamayacağım. Önce üzerimdeki fazlalıklardan kurtulalım **(strip).** Ne kadar acelemiz olursa olsun, önlem şart. O güzelim desenli naneli nesneyi giymek için uygun bir zaman **(use** p..)(Nasıl yazılıyordu bu nesne yahu??). Oğlum Larry sakin ol, göster kendini **(lay)** (siz bakmayın bakalım). Evet beyler, nasılsınız, artık Larry tecrübeli bir Larry oldu, sağolun sağolun bu kadar tezahürat yeterli. İHaa aklıma gelmişken, vücuduma ilişen bu plastik nesneden kurtulsam hiç fena olmaz **(Take off p...).** Artık o şişko uyanmadan kaçmak gerek. Bu zavallı kızcağızın



şekere ihtiyacı yoktur nasıl olsa. ben tanınmış bir koleksiyoncuyum bu şekeri alabilirim **(Take candy).** Artık bardan çıkabilirim. Disko zamanı geldi gibi. Zebehlere keder dens, dens, dens. Bir taksi **(Take taxi)(open door)** ve doğru diskoya **(disco)** (artık taksicilik konusunda uzmansınız, açıklamalar yeter). Disko kapısını başka bir goril bekliyor. Bu şehirde de herkes acayip. O disko kartını boşuna mı aldık, al sana kart **(show card).** VAUUUUOOOWWW. İşte tam bana göre bir yer. Ha ha içeride bir sürü kıro ve son derece cici bir hanım var. Medeni cesareti düşük zavallılar kıza aptalca bakarlar. Ancak benim adım Larry, doğrudan masasına giderim önce şu ağız kokusunu bir halledeyim de sorun çıkmasın **(use spray).** Adımlarım kendimden ne kadar emin olduğumu gösteriyor. Masaya geldim, bir klark çektim ve masasına oturdum **(sit).** O ne güzel kız öyle **(Look girl).** Gülümsememe dayanabilecek kız tanımıyorum (Zaten sen hiç kız tanımıyorsun!!!) **(Smile).** O gülüşünü yesinler. Biraz dans edelim de, karşında oturan adamın Ağan Şimşek'i solladığını anla **(Dance).** Hoop bacım, nereye gidiyorsun, bekle ben olmadan nasıl dans edebilirsin (stand)? Heee Tıravolta'mıyım mübarek, yuppi, allah-allah. Çok iyi dans ederim, çok iyiyiyim, en büyük benim, hey müzik bitmiş. Benden bu kadar kolay kurtulamazsın **(sit).** Ağa ben bu kızla evleneceğim, işte bu kadar, dansettik, gülümsedik, çok iyi anlaşıyoruz işte. Tek sorun, kızı buna ikna edebilmek. Al sana bir gül **(Give rose).** Yetmedi bir de şeker verelim size **(Give candy).** Ne zor işmiş bu, dipsiz kuyu mübarek, daha ne istiyorsun kızım bak kutunu açarım, al bu yüzüğüde al **(give ring),** heyecanlanma önemli bir şey değil, kim olsa aynısını yapardı. Ohoooo kızları nasıl fethediyorum ama. Ne istiyorsun, evlenmek mi? Tamam kabul, $100 dolar mı istiyorsun, hayallah ulan sende mi ..... demek evlenme masrafları balayı dairesi, al parayı da al **(give money).** Evlilik hoş bir müesese. Kızımız gitti. Gazinonun yanındaki kilisede olacakmış, hadi hayırlısı, zaten para kıtlaşıyor, biraz gazinoya takılalım, para kazanalım **(Taxi-Casino).** Selam çocuklar görüşmeyeli nasılsınız. Şanslı çocuk geldi. Evet beyler paraları hazırlayalım. Para hazır, kız hazır, ben haydi haydi hazırım. Gazinodan çıktık, sağa doğru gidiyoruz. İşte kilise, sıkı durun Larry geliyor. O dışardaki pardesürü adam da ne, benim evleneceğim yerde böyle adam olmaz (Olsa olsa rüyaaaada olur). Gidelim adamın derdini öğrenelim. Aha, o ne öyle, bu polislerin burada ciddi bir operasyon yapmaları gerek. Terbiyesiz, gösterilecek bir şey olsa neyse, naaber ufaklık **(Talk man)?** He he, artık evlenme işine eğilelim. Kilisenin kapısı açılır **(open door)** ve Larry evlenir **(marry girl).** Pek şafşatalı düğün değil, biraz daha romantizim fena olmazdı, artık gelini öpebiliri... Hey karım dur, nereye gidiyorsun, ne demek balayı dairesi, bekle daha öpüşemedik bile hoooop. Bu işte bir iş var. Neyse, uzun geceler boyunca birçok birçok öpücük alabilirim, doğru otele. Gazinoyu es geçelim, zira bu akşam aşkta şansa ihtiyacım var. Asansöre binelim (arkadan dolanmak lazım) **ve** dördüncü kata çıkalım **(four). Kalp***

<apı, KaiDimın Kapısı, Kapıyı çalalım **(Knock door).** Kapıyı açıyor, benim cici karım, içeri giriyorum **(open door),** işte ben dadadadaaaam. O da ne? Benim zar zor evlendiğim hanım, ona vereceklerim için hazır değil. Ne yapmalı, ne etmeli, şarap belki seni havaya sokar. Ama bu karda kışta nasıl şarap alabilirim ki? Odadaki müzik ani bir radyo mesajı ile kesilene dek düşünüyorum. Aha. demek şarap siparişi alıyorlar, evet dinliyorum, numara 555-8039, anladık, hemen sipariş verelim. Biliyorsunuz ki. telefon edebilmek için bir telefon'a ihtiyacınız var. Hafızam çok kuvvetlidir, şehirdeki çalışan telefonları bilgisayara benzer zihnimde tarıyorum, bana en yakın olanı bulmam, bulmam, bulmam epey zaman alıyor, olsun hemen yola koyuluyorum. Hafızam beni yanıltmıyorsa, ayağıma işeyen köpeğin oralarda bir kulübe vardı. Her nedense köpeği tüm sokaklarda gördüm gibime geliyor.En iyisi diskodan başlamak (taxi-disco) İşte solda dükkanın önünde, hemen telefon .edelim. Aslında bu dükkanda şarap satıldığını hatırlıyorum. Ne var ki, büyük büyük dedem şarapla taksiye binmekten öldü. Hala hayatta isem bunu sifonu çekmememe ve içkili taksiye binmememe borçluyum. Şu telefonu edelim **(use phone),** numarayı çevirelim; ne mi istiyorum, şarap **(wine);** nereye mi balayı dairesi tabii ki **(honeymoon suite).** Tamam mı, bu işi de becerdik, doğru karımın yanına, **(taxi-casino),** tekrar dördüncü kat ve işte ben. Kapı kilitli, akıllı karım benim, kapıyı kilitliyor, biz de çalalım kapıyı **(steal eee pardon knock door).** Geldim bir tanem, ne demek o şarap getiren çocuk geldi sandım, ne diyorsun bakayım sen, dalga geçiyorsun değil mi, içki istiyordun al sana içki **(give Wine),** ağır ol bakalım ağır ol o kadar çok içme bakalım. Eeee güzelim nasılsın bakalım **(talk girl)?** Demek beni istiyorsun, biz de yanına gelip hazırlananlım **(strip).** Hadi gel bakalım yanıma, gözlerimi mi kapatayım, peki, ne yapıyorsun tatlım, o iple ne yapmayı düşünüyorsun, karıcığım beni niye yatağa bağlıyorsun, evet o benim cüzdanım, heyyy bekle nereye gidiyorsun, alçak namussuz, &%#!(@!!. Gitti, inanamıyorum, Karım beni terketti, üstelik cebimdeki dolarlarla beraber. Oysa ben ne güzel ve uzun süreli bir beraberlik tasarlıyordum. O ruhsuz cani beni ekti. Ufak bir de sorunum var: BURADAN NASIL KURTULACAĞIM?

Her sonun bir başlangıcı varsa, her başlangıcın da bir sonu olmalıdır, yoksa, neler diyorum ben, evet, yatağa bağlandım, ekildim, soyuldum, soyunuğum ve bu durum hiç hoşuma gitmiyor. Şu kaslarımı kullanarak bu bağları koparmak da var, ama yazık Arnold işinden olur sonra, bıçak denen bir nesne var. Aslında burada bir kızın gelmesini beklemek de var; ama ben şimdilik bıçağı kullanayım **(use knife).** Alçak karım beni soydu, allahtan gizli bölmemde sakladığım uğur paramı, ilk on dolarımı almamış. Aşkta kayıp korkunç, ben gidip ekmek paramı aşağıdaki kumarhaneden hemen alıvereyim. Bu arada bu namussuz ipi yanıma alayım **(take rope)** belki sevgili karımı bir yerde görürüm de lazım olur. Ben iş yerime bir ziyarette bulunayım (tuvalete değil gazinoya!!). Hayata on dolarla başlamak zor, ancak imkansız değil (biraz sabır ve bol save istiyor). Evet yeniden zengin bir ada,mım. Artık daha dikkatli olmalıyım, bu kadar kolay para kazanıyoruz diye kadınlara kaptırmamalıyım. Kadın deyince ben en iyisi bir tur daha Lefty ağabeyimize uğrayayım **(taxi-bar).** O mutluluk tüccarı aynı parola ile kapıyı açıyor, o pis televizyon yayını hala devam ediyor, ve adam benimle ilgilenecek durumda değil, ben en iyisi yine yukarı çıkayım, ilk göz ağrım, hala ilişkimizin etkisinde sigarasını tüttürüyor. Aslında ben boş zamanlarımda James Bond'luk yaparım. Burnum iyi bir koku aldı, hemen camı açarak **(open window),** dışa-

rı tırmandım **(climb window).** Bir ara karıştırdığım çöpün üzerindeki balkondayım. Evet hedefim karşıdaki pencere, ilk olarak ipi belime bağlıyorum **(tie rope waist),** daha sonra ipin öbür ucunu balkon'un korkuluğuna bağlıyorum **(tie rope railing)** ve dışarı sarkıyorum **(Jump window).** Evet cam kilitli, ancak beni hiç bir şey durduramaz. Çekiç güç ile yani çekicimle camı kırıyorum **(use hammer).** Ulaşmak istediğim ilaçlar **(take pill)** artık elimde. Niye bu ilaçları alıyorum yahu? (çünkü biz öyle istiyoruz!). Ben artık yerinde duramayan bir adam oldum, yeni hedefim gazino (taxi-**casino),** içimdeki yönlendirici ses doğru asansöre gitmemi ve sekizinci kata çıkmamı emrediyor **(eight).** İnsan belirli bir süre yaşayınca içindeki sese itaat etmesini öğreniyor. Kalbim beni terkeden karımın acısıyla kıvranıyor, sekizinci katta birden tüm acılarım yitip gidiyor. Hayatın acılarını bir yana bırakıp deskte duran güzelliğe bakıyorum **(Look girl).** Ne de olsa yalnız bir insanım ve güzele bakmak sevaptır. Kızla yapıcı bir konuşmamız oluyor **(Talk Girl, talk girl** ,tal...)- Kız elbette benim görünüşümden etkileniyor. Erkek arkadaşını unutur mu acaba? Her neyse, şahsi etkimi kuvvetlendirebilmek için biraz tıbbi yardım alıyorum **(give pill to girl).** Gerçekten o hapların içinde ne olduğunu merak ediyorum, göreceğiz bakalım. Kızımız hapları aldığına çok seviniyor. Ve koşarak erkek arkadaşını aramaya gidiyor. O haplar insanların belirli duygularını ön plana çıkaran haplardan olsa gerek. Hani erkek arkadaşını kıskanmıyor değilim. İşte yine ben yalnız, etrafa bakmıyorum **(Look).** O ufak düğmeye basmak hayatımı ne kadar değiştirebilir ki? **(press button)** Karşıdaki kapı açılıyor. Umarım o kapı doğrudan uçuruma açılır, fazla yaşamak istemiyorum artık. Kadın yok, mutluluk yok, ölmeliyim ama kapıdan geçelim.Kader bana hangi kötü oyunu oynayacak acaba? İçerisi tam bir zevk yuvası ama kimseler gözükmüyor, arka sağa doğru gidince boş bir yatak odası buluyorum. Şimdi bir arkadaşım olsa ne güzel olurdu. Kapı tuvalete açılıyor **(Open door),** biraz içerisini karıştıralım **(look).** O da ne? Burada bir kadın var. Biraz havası yok gibi, aslına bakarsanız yapay bir kadın. Onu biraz havaya sokalım **(inflate).** Bu iş için iyi nefes tükettim. İnsan gerçek aşkı bulamayınca bu yola düşüyor, kader işte. Artık kullanıma hazır hale geldi, çok yapay gözüküyor ama seçenek yok, hadi yallah **(use doll).** Gerçekten bu işi yapmak istiyor muyum acaba, olmasa olmaz mı??? OLMAZ, olmalı gözümü kaparım işimi yaparım **(use doll).** Gerçeğin yerini hiçbir şey tutmaz. En azından gerçekleri işin ortasında delinip uçmuyor. Heyyy beni bekle, şu işe bak yapay kadınlar bile beni terk ediyor. Yakala şunu aslanım Larry. Meret füze gibi, cam kapıdan dışarı çıkıyor, ben de arkasından. Gitti güzelim kadın derken, o da ne o havuzdaki ne öyle. O kız, burada ne İşi var, havuzda, hem de elbisesiz? **(talk girl).** Bu kız beni istiyor, istemeli, ne olur istesin, ister istesin ister istemesin soyunup **(strip)** cuppa havuz. Evet bayan görüşmeyeli nasılsınız **(look girl)?** Aç görünüyorsun bir elma ister misin **(Give apple)?** Artık artık, artık...hayır söylemeyeceğim, özel hayat denen birşey var değil mi?

Evet umarım sorunlarınız çözülmüştür, bir puan eksik mi? Hay allah nasıl olur? Hem bir puan ne ki, 221 puan yetmiyor mu? Tamam tamam, o bir puanı evlenmeden önce kabareye giderek alabilirsiniz. Umarım hepiniz Larry kadar mutlu olabilirsiniz. Acele etmeyin daha önümüzde Leisure Suit Larry goes Looking for Love macerası var. Size bir aylık izin, keyfini çıkarın.

SİERRA/1 DİSKET/512 K

GRAFİK	: %45
SES	: % 30
OYNANABİLİRLİK	: % 80
GENEL	: %65

PİLOTLAR KAHVESİ

F. Kağan Gür kaynak & Ağan Şimşek

Tüm pilotlara selamlar. Bu soğuk kış günlerinde evde oturup oyun oynayacak bol bol zaman bulmuşsunuzdur. Şu hamam meselesine gelelim. Sırf Tunç için bir hamam açmayı düşünmüyor değilim, böylece artık otobüslere tek bilet atabilir (He he he).

Size biraz geçenlerde çıkan **Airbus** A **320** simülatöründen bahsetmek istiyorum. Amiga'da bulunan gerçekçi uçuş simülasyonlarına yeni bir üye eklendi. Böylece Flight Simulator II'nin bu konudaki tekeli sona erdi. Uçuş bilgisi, haritalar gerektiren bu simülasyon, konuya oyun denemeyecek kadar ciddi yaklaşıyor. Gerçek bir uçakla uçmak hissini veremese de, türünün en başarılı örneklerinden. Avrupa hava sahasında bir A320 yolcu uçağını bir havaalanından diğerine götürmek oyundaki temel amaç. En başta girdiğiniz uçuş planı ve uçuş şekli IFR (Aletli) ve VFR Normalinden sonra, kendinizi pistin başında buluyorsunuz: Uçuşa hazırsınız. Ben size biraz yardımım-olur diye çıkarabildiğim bazı tuşları sıralayayım:

Numaratör klavye motor kontrolleri ile ilgili:
4/6: sol/sağ motor çalıştır
7/9: sol/sağ motor güç arttır
1/3: sol/sağ motor güç azalt
8/2: iki motor birden güç arttır/azalt
5: H-Speed, hızı sabitle
Help/Del: Otomatik pilot aç/kapa
sol/sağ ok: Otomatik pilotta gidiş yönünü değiştirme
Space: Slat'ler (Hava frenleri)
F1-F5: Flap konumu 0-4
F6-F8: Kokpit görüntüleri
F9-F10: Tekerlekleri topla/indir
E: EFCS aç (Motorlu yön kontrol sistemi)
J: Stick (Mouse/Joystick kontrolü)
N: Görüntü gece /gündüz

Sol alt taraftaki gösterge ise mouse ile kontrol ediliyor. Mouse'un sağ tuşuna basarak çalışır hale geliyor. Mouse ile istenen tuşlara gidilerek sol tuş ile basılabiliyor. N1 ve N2 ile iki **DME** çalıştırılabiliyor ve **DF** ile de **ADF** çalışır hale geliyor. DME'lerin birincisinin doğrultusu Alman klavyelerde sol shift tuşunun yanında bulunan (<>) tuşu ve y ile, ikincisinin doğrultusu ise sol alt ve Amiga tuşları ile değişiyor. Bu oyunda bana büyük yardımları dokunan Murat Şen Ağabeyimize teşekkür ediyorum. İlk iki denememde pist biraz kısa geldi (Frankfurt 25 ne kadar kısa ise artık), üçüncü denemede indireceğime eminim (Başarılı olursam, hani bir ihtimal, yaptıklarımı gelecek sayıda anlatırım). Oyunda sadece Training seçeneğinin çalıştığını hatırlatayım. Oyuna konu olan Airbus A 320, geçenlerde üçüncü kazasını yaptı. Son derece yeni bir uçak olan A 320'nin bilgisayarlara dayalı bir uçuş kontrol sistemi var. Aynen bir F-16 gibi Joystick benzeri ve Sidestick adı verilen bir levye ile kumanda ediliyor (Aynen F-16'daki gibi pilot sağ elinden vurulursa uçağı öbür eliyle kullanamıyor). Özellikle üç adedinin düşmüş olması pilotlarda belirli bir güvensizlik yaratmış durumda. Pilotlar bilgisayarların hatalı yükseklikler gösterdikleri ve yanlış gittikleri konusunda şikayetçi olurlarken, şirket yetkilileri bildirilen tüm vakaların incelendiğini, ancak daha bilgisayar hatasına rastlanmadığını belirtmekte. İşin en kötüsü, ilk düşen A 320, basına tanıtıldığı gösteri uçuşunda alçaktan uçarken çakıldı. Pilot 30 metrenin altına inmemesi gerekirken 9 metreye kadar inmiş, uçak ta o hızda karşıdaki ormanı aşacak yüksekliğe çıkamamıştı (PM 3/92 ve Der Spiegel 5/92).

Sağolun hala mektuplar geliyor, Ankara'dan yazan okurumuz Can 'Maverick' Yaşar'ın birkaç sorusu var.

- İlk olarak Birds of Prey'de gece görüş sistemi olup olmadığını soruyor. Benim bildiğim kadarıyla böyle bir sistem yok. Gece uçmak hedefleri bulmayı zorlaştırıyor ve görülmelerini engelliyor. Zaten oyunda pek üzerinde durulmayan değişik uçakların radar kaliteleri. Koca 747-400'de bile 320 km. menzilli hedef izleme radarı var. Uzun süre uçarsanız, aynı menzilde olmasına rağmen hedeflerin uçaktan uçağa farklı mesafelerde görülebildiği ve farklı isabet oranları ile ateş edildiği izlenimine kapılacaksınız. Gerçekten öyle mi ayarlanmış, yoksa bana mı öyle geliyor emin değilim.

- F-16 Combat Pilot'ta size beş değişik görev verilir. Bunları tamamladıktan sonra asıl savaşa gitmenize izin verilir. **Hammerblow** ve **Deepstrike** bu görevlerin en zahmetlileri. Hammerblow düşman için stratejik önemi bulunan yerlerin imhasını, Deepstrike ise düşman hatları gerisinde stratejik veya lojistik hedeflerin imhasını amaçlar. Özellikle Deepstrike, adı üzerinde sizin düşman hatlarının oldukça gerilerine kadar sarkmanıza sebep olacaktır. Genelde iki hedefiniz olacaktır. Bu tür uygulama modern saldırı taktiklerinde de kullanılır. Hücumu yapan birime bir ana hedef ve bir veya birkaç yardımcı hedef verilir. Bunun amacı, yüksek puan yapmak değil, bir hedefe yapılmak istenen saldırı başarısız olursa veya ilk hedefin imhasından sonra hala bir saldırı düzenleyecek durum varsa, saldırılabilecek bir ikinci hedefin daha bulunabilmesidir. Gerçekte bir operasyonda ana ve yardımcı hedefi tek başına yok etmekle Amerika'nın en büyük nişanı olan Kongre onur madalyasını alırsınız (CMOH Congressional Medal of Honor). Yani ikinci hedef biraz size kalmış. Eğer saldırayım diyorsanız, durmayın. Oyunun ileri safhalarında kendi saldırılarınızı kendiniz planlayacaksınız. O zaman herhangi bir yere gitmek değer mi değmez mi daha rahat düşünebilirsiniz. Bir saldırı istendiği zaman, orada bulunan tüm hedeflerin imhası gerekmez. Mesele oraya saldırmak velinizden geldiği kadar zarar verebilmek. Kimse 9 adet yakıt tankını uçurmadınız diye görevi yapamadınız demeyecektir (Hepsini uçurabiliyorsanız ne ala). Bir tanesi bile havaya uçsa görevi tamamlamış olursunuz. Ama ne kadar çoğunu vurursanız o kadar iyi. Yalnız bazı hedeflerde belirli binalar önemlidir. Mesela erken uyarı istasyonlarında en ortadaki bina vurulmalıdır

Silahlara gelelim. Hangi silahı kullanacağınız keyfinize kalmış. Eğer gerçekçi oynamak istiyorsanız, sadece gerektiği kadar güdümlü silah alıp gerisini bombalarla halletmeyi deneyebilirsiniz. Saldırıyı yapana kadar alçaktan (500 feet altından), afterburner kullanmadan uçmalısınız (Rambo olsanız gelen uçaklarla başedemezsiniz). Ancak saldırıdan sonra işiniz biter. Bu yüzden görünüp görünmemek o kadar önemli değil. Hedefe on mil kala istenen yüksekliğe tırmanıp silahları atar ve oradan hemen kaçarsınız. Eğer yakıtınız yetiyorsa afterburner ile yakındaki uçaklarla aranızı açabilirsiniz. Ama kahramanlık damarlarınız kabarırsa, döner savaşır bir daha yere şaşırabilirsiniz. Bomba atma yöntemleri çeşitlidir. Belki de en kolayı yüksekten 45 ila 70 derece ile hedefe dalmak ve bombayı ortalayıp atmaktır. Tabii dalış yapacak yüksekliğe çıkma sorunu var. Biraz alıştırma ile 500 feet'te 600 knot ile seviyede giderken göz kararı ile bile bombalarınızı atabilirsiniz. Yardımcı olacağını umduğum son birşey: Mk 82 tek tek nişanlanarak atılmak için tasarlanmış bir silah değildir (Bu işi laser güdümlü mk 83 ten türeyen Paveway yapar). Genelde 3'lü veya 6'lı taşıyıcılarda taşınır ve yine 3'erli veya 6'şarlı paketler halinde hedef üzerine serpilir. Onun için hedefi nişanlayınca en az iki tane, hatta tüm bombaları atın (hepsini teker teker ıskalamaktan iyidir). Nasıl atarsanız atın, isabet ettirebilmek için çok alıştırma yapmanız gerek.

Gerektiği zaman kendini uçaklara karşı savunabilecek silahlar taşımak güzeldir. Ancak eğer bir bombalama görevinde iseniz, iki kanat ucu füzesi sizi tatmin etmelidir. Buna rağmen düşman hava kuvvetlerine meydan okumak için bir Tankbuster görevine 6 maverick, 4 sidewinder ve 4 Amraam ile gidebilirsiniz. Nasıl olsa bir tank saldırısında en fazla 12 kadar tank genelde 3-8 tank olur. İyi nişan alarak tank saldırısındaki tankların en az yarısı ile bir o kadar uçak düşürebilirsiniz. Bir bombalama görevinde ise yakıtınızı uçaklarla boğuşmak yerine onlardan kaçmak içinde harcayabilirsiniz. Saldırı uçaklarının kendini koruma örnekleri vardır: A-7 Corsair kanopinin iki yanında bulunan iki ufak kanatçık da birer sidewinder taşıyabilir, buna ek olarak bir adet de 20 mm'lik topu vardır. Aslında tümüyle bir saldırı uçağı olmasına ve sadece bu amaçla kullanılmasına rağmen, pilotlar bu silahları taşıdıkları ve gerektiğinde uçak düşürebileceklerini bilerek havadan havaya koruması olmayan uçakların pilotlarına nazaran daha başarılı olmakta idiler. Jaguar, A-10 ve Harrier gibi uçaklarda da aynı uygulamaya gidildiği olur.

Can 'Maverick'in son sorusu ise Maverick'lerle ilgili: Oyunda kullanılan iki tür Maverick var. Bunlardan ilki ısı güdümlü. Bu füzeleri ısı yaymayan bina gibi yerlere kilitlemek zor. İkinci tür Maverick ise laser güdümlü. Bu silah ise yerden verilen laser aydınlatmasını takip ederek hedefi buluyor. Silahı kilitleyebilemek için hedefi görmeniz şart. Alçaktan uçarken kilitleme mesafeniz 10 milin altındadır. Eğer çok yakında veya maverick'in menzil sınırında iseniz (yüksek-

lige bağlı), füze hedefe rahat manevra edemeyecektir. Ne kadar detaylı olursa olsun, her aracın bir hata oranı vardır. Aynı şekilde iyi ve rahat kilitlenen bir silahın da hedefi vuramama olasılığı var. Gerçekte uçağın rüzgarından kurtulamayıp yere çakılmasından başlayın, hedefte patlamamasına kadar birçok aksilik olabiliyor. İlk yapılan sidewinder'lar genelde güneşe kilitlenme eğilimi gösteriyorlardı. Herneyse, ısı güdümlü mavericklerı kullanabilmek için alternatif olarak, hedefi Head up displaydeki büyük yuvarlağın (Menzil yuvarlağı) içine alın. Bir kere ateşe basın, Maverick görsel olarak hedefe kilitlenecektir. Hedefte tutun ve ateşe basın (Şimşeğin taktiği). Can 'Maverick', oyunda adı geçen F-16C'lerin blok 50 F-16C'leri olup 1996 yılında hizmete gireceklerini yazmış. Görüşmek isteyen arkadaşlar için ise sadece telefonunu bırakmış (4) 222 34 49. Bu güzel oyunu bizden başkalarının da oynadığını bilmek, insanı sevindiriyor.

Sayısı günden güne artan kanallarda yayınlanan spor programlarında, özellikle konusu araba yarışlarına dayananlarda artık size tanıdık gelen görüntüler göreceksiniz. Tabii eğer Formula One oynuyorsanız. Şimşek uzun süre Ayrton Senna'nın geçen sene İspanya'da birinci giderken düzlükten önceki virajda nasıl spin attığını anlayamıyordu. Taa ki aynı yerde kendisi spin atana kadar (Dikkat edin Ayrton Senna, Ağan Şimşek, isimleri bile benziyor). Önce size yararlı olur diye bulduğumuz birkaç bilgi.

- Arabanızın kalkışı çok kötü. En büyük avantajınız düzlüklerde olan hızınız. Diğer arabalar 270-280 yapabilirken siz 314 yapabiliyorsunuz. Ne var ki, her pistte eşit sayıda düzlük yok. Örneğin Monaco'da arabanız 290 ancak yapabiliyor. Burada da daha iyi yol tutabilen bilgisayar sizi çok zorluyor.

- Yukarıdaki durumu değiştirmek için, arabanın vites ayarlarını değiştirebilirsiniz. (Pit'te iken Joystick geri ve Alter Car Set Up ve Set Gear Ratio's). 11 ve 2'yi düşürün, 6'yı arttırırı, diğerlerini de simetrik olarak yayın. Biraz deneyerek iyi kalkan ve hız yapan bir araba bulabilirsiniz. Monaco'da arabanız hız yapamayacağından, 6'yı da ilk değerinin altına indirin. En iyisi her piste göre ideal bir setup hazırlayıp diskete kaydetmek. Çok zamanınız varsa veya uyumak yerine oyun oynamak istiyorsanız, bol bol antrenman ile ideali yakalama şansınız var.

- Oyunda Semi-Pro oynarken birinci olma yolu: Tersten gidin ve herkesi yarış dışı bırakın (Nasıl ama ???). Her nedense tersten attığınız turlar da sayılıyor.

- F6 ile açılıp kapanan vites yardımı size bir sonraki viraj için vites önerecektir. Eğer otomatik frenleme kullanmıyorsanız son 100 metreye kadar bekleyin, ondan sonra frenleri kullanın. Önerilerdeki vitesler genelde doğru oluyor, ama bazı virajlarda kesinlikle gaza basmamanız gerekiyor, tümüyle tecrübe işi.

- Birkaç kişi oynamak gerçekten zevkli. Arabaları aynı anda kullanmıyor olmanız, biri yarışırken öbürüne zarar gelebilmesi, ortama beni geçti geçecek heyecanı katıyor. Her zaman en iyi derece yapan adam ilk başlıyor. Bu aslında son kullanımı sonuncunun yapması anlamına gelebiliyor ve eğer yarışta birbirinize yakın seyrediyorsanız, arkada olanın şansını arttırıyor. Ne de olsa bilgisayar arabayı sizin kullanabileceğiniz kadar hızlı ve riskli kullanmıyor.

- Diğer arabalar mümkün oldukça çizgide kalıyorlar. Yolu biliyorsanız arabaları geçmek çok kolay, ancak sola viraja solda girerseniz çizgi ve dolayısı ile rakip sola gelecek ve sizi dışarı atabilecektir. Araba geçebileceğiniz düzlükleri hesaplayın ve oraya kadar arabanın arkasında kalın.

- Birkaç kişi oynarken aynı zaman içinde Qualify ve Practice yapabiliyorsunuz. Arabaları değiştirmek için Q tuşunu kullanmanız gerekiyor.

- Tekerleklere gelelim. A Sert, B Orta, C yumuşak, D ise çok yumuşak tekerlekler. Q, Qualify lastikleri ve W, ıslak pist lastikleri. Tekerlek seçiminde sert tekerleklerin daha az aşındıklarını,daha iyi sürat yaptıklarını, ancak iyi yol tutmadıklarını hatırlatalım. Q, sadece Qualify sırasında kullanabiliyor. Gerçekte arabalar Qualify kısmında hem özel motor ve diferansiyel hem de özel tekerlek kullanıyorlar. Qualify en çok 5 tur sürdüğü için motor ve tekerleklerin bundan fazla dayanması gerekmiyor.

Bazılarınız soruyor: Bitti mi oyunlardaki komiklikler? Komiklikler bitmez. İşte Ocean firmasının simülasyon denemesi: F-29 Retailator. Bir simülasyon üzerine yorum yapmak kolay değil. İlk bakışta yeni bir oyundur ve birçok beklentiniz olur. Oyun güzel mi, değil mi kararını vermek için neredeyse bir ay geçer. F-29'da hızlı vektörler, yeni uçaklar, değişik savaş sahaları var."Özellikle kokpit grafikleri son derece temiz ve radar ekranları iyi bir izlenim yaratıyor. Ancak oyunu oynarken:

- Uçak binaların veya dağların arasından süzülemiyor. Bir dağın tabanının üzerine gelir gelmez gümmm oluyor.

- Uçaklar gelecekten alınma diye silah uydurmak yeni moda. En komiği şüphesiz arkaya ateş eden Backwinder.

- Birçok oyundan fikirler alınmış. Görevler ve harita Falcon'a benzerken, görüntü ve silahlar Fighter Bomber'ı örnek almış.

- Hava savaşı, bir simülasyonda en zor yapılabilen kısımdır Rakibin iyi olması, hem saldırabilmesi, hem de kaçabilmesi lazımdır. Özellikle birkaç hava manevrasından fazlasının olmadığı savaşlar sıkıcı gelmeye başlar. (Örnek Knights Of The Sky). Çeşitli teknikler kullanılır, ne var ki F-29'da olaya biraz arcade yönü ile bakılmış. Ne dediğimi anlamak için yavaş uçmalısınız 200 knot'un altında bir hızda hava savaşına girin. Kısa bir süre sonra önünüze bir uçak gelecektir, hem de oldukça büyük bir boyda. Uçak önünüzde dursun, biraz sonra sola sağa dönüp debelenmeye başlayacak, sola sağa yatacak ama hiç bir tarafa gidemeyecektir. Bu durumdaki bir uçağı vurmak için zorlanmayacaksınız bile. Hızlı olsazdınız uçak yine aynı manevraları aynı mesafeden yapıyor olacaktı, ama siz o kadar hızlı manevra edecektiniz ki (uçak sola yatınca siz de sol yapacaktınız) o uçağı bir türlü göremeyecektiniz.

- Normal şartlarda iniş de oldukça zor. Oyunda her nedense flaplar ve hava trenleriyle uçağı 90 knot ile hareket ettirmek mümkün. Bu durumda inmek saldırmak çocuk oyuncağı. İnmek için pistin yakınına gelin, uçağı yavaşlatın, yükseklik kaybetmek için uçağı 70-90 derece aşağı eğin, aynı hızla alçalacaksınız. Artık ister boylamasına ister enlemesine inin, siz bilirsiniz.

Savaş teknolojisi çok eğlenceli bir daldır. Birçok komik silah geliştirilmiş ve hizmete sokulmuştur. Ancak savaşlar sırasında birçok silahın işe yaramadığı anlaşılabilmiştir.

İlk zırhlı Dreadnought, 1907 yılında yapılmıştı. Geminin maketini görenler özellikle yelkenli gemiler devrinden kalan mahmuza çok gülmüşlerdir. Geminin öne ateş edebilen 6 adet 30.5 cm'lik topu işe yaramayacak da gemi mahmuzu ile düşmanı delip batıracak. Komiktir, ancak Dreadnought'un batırdığı tek gemi mahmuzu ile çarpıp parçaladığı U-29 Alman denizaltısı olmuştur.

İngilizlerin Falkland macerasında da özellikle deniz savaşı ile ilgili yeni bilgiler edinilmiştir. Bunlardan en acısı ağırlık kazanmak için kullanılan Alimümyum alaşımları yüzünden kolayca batan gemilerle ilgili tecrübeler olmuştur. En modern Broadsword tipi destroyerleri ise modern gemilerde toplar gibi ilkel silahların gereksizliği ilkesi ile yapılmış ve füzelerle donatılmıştı. Ne var ki, zavallı gemi yakınına gelen ufak hücum botlara karşı koyamadı. Gerçi o hücumbotlar gemiyi batıramadı, ama Broadsword'lara bir adet top savaştan sonra eklendi.

AWACS, erken uyarı ve..kontrol uçağı anlamına gelen bir uçaktır. Üzerinde bulunan kocaman disk gibi radar sayesinde tüm diğer uçaklardan ayrılır.Bu uçak çok alçaktan bile gidebilen hedefleri, hatta Cruise füzelerini takip e.dip dost uçakları hedefe yöneltebilecek kabiliyette tasarlandı. Tabii ki bu geliştirme aşamaları Amerika'da yapıldı. Hizmet için Avrupa'ya gelindiğinde özellikle Almanya ve İtalya üzerinde uçaklar durmadan alarm vermeye başladılar. Zavallı uçak Almanya'da hız sınırı olmayan otobanlarda 150'nin 200'ün üzerinde giden her arabaya alarm veriyormuş (Amerika'da hız limiti 85-90 km/saat).

İkinci Dünya Savaşını takip eden yıllarda, askeri otoriteler topyekün savaşa karşı özellikle atom başlığı taşıyan birçok silah gerçekleştirdiler. Örneğin bir tank ordusu hareket ediyor. Durdurmak istiyorsunuz. Hemen bir Honest John atacaksınız, aralarına 35 kilometre öteye birkaç megatonluk bir atom bombası atılacak. Veya ülkenize stratejik bombardıman uçakları saldırıyor. Elinizdeki füzeler ise bir türlü uçağın dibine gidemiyor. Kolayı var, alın Nike-Hercules, 10 km havada 20 km uzakta bir atom bombası patlatın olsun bitsin. Bir başka durum: geminizin etrafında bir düşman denizaltısı var. Yerini bulup ateş etmek çok zor, hoop hemen bir Lulu deniz bombası, nükleer başlıklı ve gitti denizaltında ne var ne yoksa. Tankınız veya bataryanız isabetli atış yapamıyor mu? Hemen bir adet nükleer mermi alıp atacaksınız, mermi 10 kilometre ötede ne var ne yoksa dümdüz edecek, siz de çocuklarım 3 kollu olmasın diye dua edeceksiniz. Yazması okuması komik, ancak bu silahlar vardı ve bir kısmı hala depolarda duruyor.

2. Dünya savaşındaki Spitfire uçakları için De Haviland o zamanlar yeni olan bir pervane geliştirmişti. Buna göre pervane kanatlarının açıları kalkışta ve uçuşta değişik olacaktı. Kokpitte bir düğme ile pilot iki açıdan birini seçecekti. Uçaklar bu şekilde üretilirken bir Spitfire filo teknisyeni, fabrikayı ayarlayarak, pervane açılarını fazla bürokratik işlem olmadan sabitlemek için izin istedi. Bu teknisyenin sabitlediği pervane açısına sahip Spitfire diğerlerinden 1 dakika daha hızlı kalkabiliyor, 5 mil daha hızlı uçarak 6000 feet daha yükseğe tırmanabiliyordu. De Havilland, daha sonra tüm Spitfire'ları bu teknisyenin sabitlediği açıda pervanelerle donattı. Bu kadar tarih yeter, mektuplarınız için teşekkürler devamını hasretle bekliyoruz, gelecek aya kadar hepinize sevgiler.

Alcatraz

AYKIN ADEMOĞLU

Yer Amerika Birleşik Devletleri. Sene 1996. Alcatraz Adası bir uyuşturucu üretme merkezine dönmüş. Mafya buradan şehire ve bütün Amerika'ya uyuşturucuyu dağıtmakta ve gençlerin hayatı tehlikede. Bu durumu ancak özel komando birliği çözebilir. Siz de özel komando birliğinin bir üyesi olarak, adayı bu pislikten kurtarmalı, Miguel Tardiez'i yoklamalısınız. Özel komando birliğinin başkanı, bütün komandolarını toplar ve onlara bu ada hakkındaki bilgileri verip, planı anlatır. Ada çok sıkı bir şekilde korunmaktadır. Bunun için adaya gizlice girmenin tek yolu, adaya denizden girmektir. Bu nedenle adaya mecburen kanoyla gidecek ve ilk iş olarak, Bararock Building'te bulunan Tardiez'in tüm suçlarını belirten kağıtları ele geçireceksiniz. İkinci göreviniz, başka bir binadaki uyuşturucuları ve Jardiez'in banka hesaplarını yoketmek. Üçünü binaya girmek ise çok zor ve hemen hemen imkansız gibi. Bu binaya girmek için, çengellerinizi kullanmalı ve bu şekilde bu hücre şeklindeki binaya girdikten sonra Tardiez'i bulmalısınız. Tardiez'i yakaladıktan sonra da Tardiez ile birlikte sizi dışarıda bekleyen helikoptere binmeli ve olay yerinden uzaklaşmalısınız. İki saat içinde helikoptere binemeyenler adada kalacak ve kaderine mahkum bırakılacak.

Alcatraz'ın konusu, Infogrames'in eski oyunu Hostages'ı andırıyor ve siz bir comandoyu canlandırıyorsunuz. Oyunu bir ya da iki kişi oynayabilirsiniz. Oyunda ekran tam ortadan ikiye bölünmüş. Üstteki ekranda Player 1, alttaki ekranda ise Player 2'yi yönetiyorsunuz. Oyunu tek kişilik oynamak için ayarlamış olsanız bile, ikinci adam gene çıkıyor. Ama onu seçmediğiniz için yönetemiyorsunuz ve o ölmeden de bir şey yapamıyorsunuz. Bölüm atlamak için onun ölmesini beklemelisiniz. Oyun üç kademeden oluşmuş; kolay, orta ve zor. Oyunda dört silah kullanabiliyorsunuz:

1> Bıçak: Fazla etkili değil. Bir adamı öldürmek için iki tane bıçak atmak gerekiyor. Bunları oyunda yerde bıçak şeklinde görebilirsiniz.

2> Elbombası: Bu da pek etkili değil. Belki de oyunun en kötü silahı. Sadece uzak mesafelerde etkili. Bunları oyunda yerde zincir şeklinde görebilirsiniz. Ama almanızı hiç tavsiye etmem.

3> Alev Makinası: Oyundaki en etkili iki silahtan bir tanesi. Hem kısa mesafede, hem de (az da olsa) uzun mesafede etkilidir. Bunları oyun sırasında yerde tüp şeklinde görebilirsiniz.

4> Makinalı Tüfek: Alcatraz'daki en etkili silah. Hem kısa, hem de uzun mesafede etkili. Eğer elinizde makinalı tüfek varsa, merminiz bitene kadar kolay kolay vurulmazsınız. Bu silah sadece köpekleri vurmakta işe yaramıyor. Bunları oyunda yerde normal silah şeklinde görebilirsiniz. Gördüğünüz zaman almanız, şiddetle tavsiye edilir.

Oyunu P tuşuyla pause edebilir, joysticks fire düğmesine basarak tekrar oyuna dönebilirsiniz. Oyundaki yeşil kıyafetli adamlar komando birliğinin, mavi kıyafetli adamlar ise Tardiez'in adamları. Ekranın sol üst köşesinde zamanı, sağ üst köşesinde silahınızı, sağ alt köşesinde ise kalan hakkınızı ve gücünüzü görebilirsiniz.

Oyun toplam dört leveldan oluşuyor:

LEVEL 1: İlk önce Bararock Building'e girip oradan Tardiez'in suçlu olduğunu ispatlayan belgeleri ele geçirmelisiniz. Devamlı sağa doğru ilerliyorsunuz. Yol üzerinde yuvarlak ve beyaz renkli mayınlar var. Bunların üzerinden atlamak için joystick'i sağ üst çapraza çekmelisiniz. Saklanmak için ağaç ve kayaların aralarını, binaların içini kullanabilirsiniz. Bunun için girmek istediğiniz yerin önüne gelip, joystick'i yukarı itmelisiniz. Binaların bazılarına girdiğiniz zaman görüntünün değiştiğini göreceksiniz. Burada ekranı kendi gözünüzle görüyorsunuz. İçeride sizden başka Tardiez'in adamları da var. Amacınız, bu binada odaların içinde dolaşarak çıkış kapısın bulmak. Ekranın altındaki harita, size çıkışı daha kolay bulmanız için yardımcı oluyor. Haritada mavi renkli gördüğünüz adamlar Tardiez'in adamları. Beyaz gözüken şey de sizsiniz. Kırmızı nokta ise çıkış kapısı. Eğer çıkışı bulup buradan çıkarsanız, bir sonraki bölümün ortalarından bir yerden oyuna devam ediyorsunuz. Ama ikinci bölüme geçmek için, buralara girmeniz şart değil. Direkt ilerleyerek de bir sonraki bölüme geçebiliyorsunuz. Ama bu kez, ikinci bölümün en başından başlıyorsunuz. Bence direk ilerleyerek giderseniz, daha iyi edersiniz. Çünkü binaların içinde çıkışı ararken çok zaman kaybediyorsunuz. Bu bölümde yolda karşınıza çıkan adamlar size genellikle ya elbomabası atıyorlar, ya da makinali tüfekle ateş ediyorlar. Bu adamlardan başka bir de yol üzerinde duran alev matenası var. Buna da dikkat betmelisiniz. Eğer bunun üzerinden dikkatsizce atlarsanız, bir hakkınızı kaybedersiniz.

LEVEL 2: Şimdiki göreviniz, binadaki uyuşturucuları ve Tardiez'in banka hesarlarını yok etmek. Bu bölümde yıkılmış binaların arasında ilerliyorsunuz. İkinci bolubirinci bölüme çok benziyor. Sadece arada ufak tefek farkalar var. Burada ağaç ve kayaların arasına, binaların içine saklanabildiğiniz gibi, duvarların arkasına da saklanabiliyorsunuz. Ayrıca Tardiez'in adamlarına köpekleri de yardım ediyor. Alev makinası ve mayınlar burada da var. Ama mayınlar daha sık yerleştirilmiş ve adamlar da duvarlardan atlayarak aniden önünüze çıkıyorlar.

LEVEL 3: Bu bölümdeki binaya girmek çok zor olduğundan buraya girmek için çengelinizi kullanıyorsunuz. Bu bölümde köprü gibi bir yol üzerinde gidiyorsunuz. Arka zemindeki adamlar da size ateş ediyor. Onlar sizi çok kolay vurduğu halde, siz onları zor vuruyorsunuz. Attıkları mermilerden kurtulmak için zıplamanız gerekiyor. Buradaki düşmanlarınız gene klasik; adamlar, köpekler, alev makinası.

LEVEL 4: Geldik oyunun son bölümüne. Şimdi Tardiez'i yakalayıp, helikopterle kaçmanız lazım. Son bölümde sahilde ilerliyorsunuz. Bu bölümde oldukça büyük mayınlar ve gözükmüyorlar. Patladıkları zaman ise iki-üç mayının patlama şiddetine eş değerde hasar veriyorlar. Oyunun bu bölümü oldukça kısa. Helikoptere bindikten sonra Tardiez'i otomatikman yakalamış ve ülkeyi büyük bir pislikten temizlemiş oluyorsunuz. Helikoptere bindikten sonra helikopter havalanıyor ve bilgisayar birinci disketi istiyor. Ve son...

Alcatraz, son günlerin popüler oyunlarından bir tanesi. Başında zevkli dakikalar geçirebilirsiniz. Hele arcade türü oyun sevenlerin arşivinde mutlaka bulunması gereken bir oyun. Oyun grafik ve verdiği heyecan bakımından oldukça doyurucu. Oyun iki disketten oluşuyor.

INFOGRAMES/2 DİSKET/512K

GRAFİK	%83
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%82
GENEL	%80

SÜHA BAYRAKTAR

Viking üstünlüğünün Avrupa kıyılarını yavaş yavaş etkilediği zamanlarda, yeni yeni toplulukların ve krallıkların kurulması önemli bir ihtiyaç doğurdu. Artık düzenli bir ordu, bu orduyla iyi bir savunma, bir araya gelmiş insanlar için vazgeçilmez bir unsurdu. Ancak sadece ordu kurup savunma yapmak yetmiyordu. Orduların barınması ve o toprakları daha kolay korumak için kaleler gerekliydi. Bunun farkına varan derebeyleri topraklarının en stratejik noktalarına kaleler kurdurtmaya başladılar. Kale kurdurtarak herşeyin biteceğini zannedenler yanıldılar. Çünkü Vikingler savaş sahnelerinden çekilmişler ve diğer önemli bir unsur olan o ülke ya da diğer bölgelerdeki hükümdarların sizin topraklarınızı ele geçirme istekleri ortaya çıkmıştı. Artık kale yapmak iki taşı üstüste koymaktan çok bir strateji, beceri ve zeka işine dönmüştü. . Yıl 1280. İngiltere kralı KING EDWARD I İngiltere ve Galler çevresinde stratejik kaleler kurulması için emir verir. Savaşlardan ve salgın hastalıklardan zaten nüfusu oldukça düşen ada halkı için kaleler kurmak gerçekten gerekliydi. Ve böylece ada topraklarında kaleler kurulmaya başlandı. Evet, bundan sonra gerisi size kalıyor. Nefis kaleler kurmak, bunların stratejilerini geliştirmek hep sizin göreviniz, isterseniz artık oyunu açıklamaya başlayalım.

Oyunu yüklemeye başladığınızda, karşınıza ilk olarak başında OPTIONS yazan bir ekran gelecek. Burada oyunun nasıl oynanacağını belirten seçenekleri seçerek oyunun oynama şeklini belirliyorsunuz.

Buradaki seçenekler ve özellikleri söyle:

MESSENGERS: Oyun sırasında bir haberci gelip, size gelişmekte olan olaylar hakkında ya da başka krallardan veya yöneticilerden gelen mesajları verir. Bu gelen mesajlara dayanarak, siz de oyunun gidişatını değiştirebilirsiniz. Eğer No'yu seçerseniz, oyun sırasında hiç haberci gelmeyecek; oyun daha hızlanacak ama strateji biraz daha az olacaktır.

WORLD: Burada FANTASY WORLD'u seçerseniz, eski çağların fantazilerini yaşayacak ve ejderhalar, büyücüler sizin düşmanlarınız arasına katılacak. Oyunda biraz heyecan arayan ve fantazilerden hoşlananlar için gerçekten seçilmesi gereken bir seçenek. Ancak mesajcısız bir Fantasy World anlamsız olacağı için, bunu seçerken mesajcıyı da seçmeniz bence çok daha mantıklı. Eğer REAL WORLD seçeneğini seçerseniz, gerçek zamanla oynayacaksınız. Oyuna gerçek dışı hiçbir unsur katılmayacak.

LEVEL: *PEASENT* level'ı sadece oyunda tecrübe kazanmak için ve oyunun oynanış tarzını öğrenmek için verilmiş bir seviye. *DUKE* ve *PRINCE* oynanması daha kolay, bol paranızın olduğu, kilise ve komşu ülkelerle daha iyi ilişkilere sahip olarak oyuna başladığınız bir level. *KING* ise, gerçekten oyunun en zor bölümü. Herşeye nerdeyse sıfırdan başlıyorsunuz, komşu ülkeler ve kiliseyle ilişkileriniz o kadar iyi durumda değil ve önünüzde katetmeniz gereken uzun, beceri gerektiren bölümler var.

CAMPAIGN: Eğer oyunda sadece bir alanı oynayıp bu alanı ele geçirince oyunun bitmesini istiyorsanız; *SINGLE CASTLE* seçeneğini seçin. Bu seçenek, fazla uzun oynamayı sevmeyenler için stratejinin fazla ön planda olmadığı bir seçenek. Eğer Castles oyununun gerçekten zevkle oynayacaksanız ve gerçek stratejinin ön plana çıktığı bir oyun istiyorsanız, *EIGHT CASTLES* seçeneğini seçin.

NAME: KING EDWARD I yerine kendi adınızı yazabilirsiniz.

CASTLE NAME: Yapacağınız kaleye istediğiniz adı verebilirsiniz.

Bu seçenekleri bitirdikten sonra, oyunun gerçek menüsüne gireceksiniz. Şimdi buradaki tüm seçenekleri tek tek inceleyelim:

MAIN MENU:

DESIGN: Bu seçenekte kale dizaynında kullanılan duvar ve yapı tipleri karşınıza çıkacak. Bu yapıların kullanılışlarını ve nasıl nerelere yerleştirilmesi gerektiğini daha sonra açıklayacağım.

LABOUR: Bu seçenekte kale yapımında ne kadar işçi çalışması gerektiğini belirliyorsunuz.

TAXES: Aldığınız vergilerin oranlarını belirliyorsunuz.

MILLITARY: Bu seçenekle, ordunuza kiralayacağınız askerlerin ve malzemelerin türlerini belirliyorsunuz.

FOOD: Bu menüden yiyecek rezervlerini ayarlıyorsunuz.

OPTIONS MENU:

Burada oyunun kaydedilmesi, eskiden oynanmış bir oyunun yüklenmesi için gerekli tüm seçenekler var. ***LOAD*** ile daha önce oynadığınız bir oyunu yükleyebilir; ***SAVG*** ile o anda oynadığınız oyunu kaydedebilir; ***QUIT*** ile oyundan çıkabilir; ***SPEED*** seçeneği ile de oyunun hızını ayarlayabilirsiniz. ***COUNSEL*** seçeneğinde, konsülünüzdeki adamlarınız o anda komşularınızla olan ilişkilerini, kısacası o andaki durumunuzu gösterirler.

KALE DİZAYNI: Kale dizayn etmek için, ilk önce ana menüden ***DESIGN*** bölümüne girin. Burada ilk karşınıza çıkan, **TOWER** denen kuleler. Kale tipleri iki çeşit: Birincisi kare şeklindeki kaleler ki bunlar dizayn açısından kolay ve ucuz olanı, ancak düşmanlar tarafından yıkılması da o kadar kolay; ikincisi ise yuvarlak kuleler. Yuvarlak kalelerin yapımları uzun sürer ve maliyeti yüksektir; ancak daha güvenlidirler. Kale duvarları da 3 değişik tipte olabilirler, ince olanlar daha kolay ve kısa zamanda az parayla yapılabilirler, ancak yine kulelerde olduğu gibi az dayanıklılar. Duvarların iki önemli özelliği var. Birincisi düşmanlara **CAULDRON** denen kızgın yağı atabilmek, ikincisi ise okçulara ve savaşçılara korunma görevi sağlamak. Kalelerdeki en önemli unsur, kapılar; çünkü düşmanın kaleye kolay girebilmek için kullanacağı yegane yol. Bu nedenle, kale yapılırken yapımı en uzun süren birim kapılar olur. Ancak kaledeki en önemli unsur, hiç şüphesiz kale içine yapılan ikinci kaledir. Bu daha çok kale içinde kale olarak düşünülebilir. Düşman eğer kale içine girerse, ikinci kaleyi yıkmak çok zor olacaktır. Eğer gerçekten iç kale duvarları kuvvetli ve kalın duvarlarla örüldüyse, o kaleyi hiçbir zaman kaybetmeyecek ve zorlanmadan savunabileceksiniz.

İŞÇİLERİN GÖREV DAĞILIMI: Kale yapımında işçilerin görev dağılımı çok önemli. Eğer çok işçi gerektiren bir kale yapımında az işçi kullanırsanız, işin aylarca uzadığını görürsünüz. Yapacağınız kale tipine uygun işçi çalıştırmalısınız;yani kalın duvarlı kale için daha fazla işçi, ince duvarlı bir kale için daha az işçi. Kale yapımında çalışan işçiler ve nitelikleri şunlar:

DIGGERS: Bu işçiler genellikle çukur kazarlar ve .temeli onlar kazdıkları için gerçekten önemli bir unsur oluştururlar. Kazıcılar genelde kalenin ilk yapıldığı anda kalenin duvarları için çukur kazdıkları için, kale yapım ve bitim aşamasında pek aktif olmazlar.

CARPENTERS: Kalede çalışan maran-

gozlar. Kalenin kapıları ve her türlü tahta işlerinde onları kullanmanız gerekir. Eğer kale yaparken kalenin tahta olan kısımları ne kadar çoksa, o oranda marangoz kullanmalısınız.

MASONS: Masonlar, normal işçilerden daha fazla para alan yüksek nitelikli işçiler. Ana görevleri, kalenin taş kısmının ve harcının birleştirilip, yapılan savaşlara uygun hale getirilmesini sağlamak.

QUARRYMEN: Bunlar kaleye taş, kum ve çakıl taşıyan işçiler. Kaleye binlerce kilometreden taş taşıyarak kalenin bir an önce bitmesini sağlarlar.

CARTERS: Hergün kale yapımı için tonlarca malzeme kaleye taşınır. Bu maddelerin kaleye güvenlik içinde getirilmesini sağlamak, Carters'ların ana görevidir.

SMITHS: Smiths'ler kalenin yapımında kullanılan metallerin ve metal türü malzemelerin işlenmesinden sorumludurlar. Bunlar da Masons'lar gibi kalenin yapımında fazla para ödenmesi gereken kişilerdir.

LABOURERS: Bu işçiler kalenin geri kalan işlerini yaparlar. Başka bir deyişle, fazla tecrübe gerektirmeyen ufak işler onlar için idealdir. Çünkü çoğu iş tecrübesi olmayan ve kalenin yapımını hızlandırma şansına sahip olmayan işçilerdir. Zaten çoğuna iş kuvvetle yaptırılır ya da çok düşük ücretle çalışırlar.

Kale yapımında önemli bir unsur da, işçilerin maaşlarını belirlemektir. Çok fazla ödenen para daha fazla işçiyi etkileyerek işin hızı artırır. İşçilere az para vermek size para biriktirme imkanı sağlar, ama işi yavaşlatır. Bu nedenle oyun sırasında bu ayarlamayı uygun yapmalısınız.

VERGİLERİN TOPLANMASI: Vergilerin toplanması ve alınma oranları oyun için kale yapımında gereken para açısından çok önemli. Normalde vergiler aylık olarak toplanır. Ancak acil paraya ihtiyaç olduğunda, ayiık para denilen *LEVY'leri* alabilirsiniz. Bunu yapmak için **TAXES** menüsünden Levy toplama menüsüne gidin ve buradan alacağınız parayı belirleyin. Gelecek ay size para verilir. Ancak para toplama miktarı sizin seviyenize bağlı. Eğer kralsanız, en az parayı alacaksınız ve bunun miktarı yaklaşık 1200 civarında olacak. Eğer dük ve daha düşük seviyedeyseniz, daha fazla para olacaksınız. Bunun sebebi, Kral derecesinin gerçekten çok zor bir seviye olması. Ancak vergilerin fazla toplanması size sadece halkın nefretini değil, aynı zamanda kilisenin ve ülkede sözü geçen insanların nefretini de kazandırır. Eğer çok ağır vergiler toplarsanız, kale yapımında yavaşlamalar iş bırakmalar olduğunu göreceksiniz. Gerçek bir hükümdar olmak ve halkın sevgisini kazanmak istiyorsanız, gerekli gereksiz vergi toplamamalısınız.

Eğer hazine durumunuz hakkında bilgi almak istiyorsanız, **TRESURER** denen hazine görevlisini çağırın. Size gerekli bilgileri verecek, fazla ve gereksiz para harcıyorsanız sizi uyaracaktır.

ORDU KURMA: Kale yaptığınız zaman onu koruyamayacaksanız, kale yapmanıza gerek yok. Tabii ki bu kaleyi koruyacak bir ordu kurmalısınız. Eğer bir bölük kuracaksanız, o zaman **MILİTARY** menüsüne girin. Burada iki seçeneğiniz var: Birincisi *ARCHERS* denen okçular, ikincisi *INFANTRY* denen piyadeler. Okçular genellikle uzun mesafede etklili olan savaşçılar. Savaş sırasında okları bitebilir. Bunu ortadan kaybolmaya başlamalarıyla anlayabilirsiniz. Piyadeler ise daha çok kaleyi korumakla görevli olmalarıyla birlikte savaşta esas unsurlar. Okçulara nazaran daha dayanıklılar ve yakın savaşta etkililer. Ordu kurarken en önemli unsur, kalenin büyüklüğü. Çok büyük bir kaleye az asker ya da çok küçük bir kaleye çok fazla asker yerleştirmek, ters durumlara yol açabilir. Bunu göz önünde bulundurarak, yaptığınız kaleyle orantılı olarak asker yerleştirmelisiniz.

SAVAŞLAR: Savaş olacağı zaman, size savaştan önce ordunuzu savaş alanına yerleştirme şansı verilecektir. Çok basit bir şekilde okçuları ve piyadeleri alıp istediğiniz yere yerleştirin. Ancak çok fazla büyük alana yayılmayın. Daha çok askerlerinizi birbirine yakın savaştırın ve okçuları geri planda tutun. Savaş başladığında, bölüğünüzü 1 ile 10 arası gruplara bölebilirsiniz. Herhangi bir düşman saldırısında askerler otomatik olarak harekete geçerler.

ORDUNUN KONTROLÜ: Savaş sırasında ordunun kontrolü çok basit: Önce kullanacağınız bölüğü klikleyin; daha sonra nereye götürmek istiyorsanız oraya gidip klikleyin. Eğer saldıran askerleriniz yok olduysa, başka bir yerden askerlerinizi alarak buraya getirin.

DÜŞMAN: Düşman genellikle kaleleri ele geçirmek için saldırır. Esas amaç, önce kaleye hasar vererek kaleyi zayıflatmak ve sonra ele geçirmektir. Size en çok yegane düşmanınız olan **CELTS'ler** saldıracaktır. Eğer FANTASY WORLD oynarsanız, OGRES'ler de sık sık saldırırlar. Düşmanın iki tip önemli silahı var: Birincisi *MANCINIK (CATAPULTS),* ikincisi ise *SAPPER'S TENTS.* SAPPER'S TENTS, kale altından tünel kazıp patlayıcıyla doldurarak kaleye hasar verdiren saldırı biçimidir. Mancınıklar kaleye büyük taşlar atarak kale duvarlarına zarar verir ve askerlerin kaleye daha kolay girmelerini sağlarlar. Eğer düşman birliklerinin büyük bir bölümü yok edilmişse, savaşı kazanacak ve eğer zamanı geldiyse son ekranı görecek ya da bir derece atlayacaksınız.

YİYECEK REZERVLERİ: Yiyecek rezervlerini gözlemek, düşmanın yaptığı yegane iş. Eğer gerçekten sizin yiyecek rezervlerinizin bittiğini ya da tükenmekte olduğunu anlarlarsa, hemen saldırırlar. Oyun sırasında yiyecek almak için **FOOD** menüsüne gelin aşağıdaki kutuyu klikleyin. Yiyecek genelde baharda bol olduğu için ucuz olur. Yiyecek stoklarınızı baharda yaparak daha az para harcamış, aynı zamanda kışa hazırlık yapmış olursunuz. Kış mevsiminde, yapılan stokların önemi ortaya çıkar. Eğer gerçekten iyi stok yapmışsanız, kış mevsiminde düşmanın saldırılarına rahatlıkla dayanabilecek ve kış mevsimini kazasız belasız atlatabileceksiniz. Düşman saldırıları sırasında rezervlerinizin normal zamandan daha hızlı tükendiğini göreceksiniz. Eğer yiyecek stoklarınız savaş sırasında biterse, yenilmenize sebeb olur. Savaş olacağını hissettiğiniz anlarda yiyecek stokunuzu sağlamlaştırarak kendinizi garantiye alın.

MESAJCILAR: Oyuna başlamadan size sorulan mesajcı istiyor musun sorusuna evet cevabını verirseniz, oyun sizin açınızdan biraz daha zorlaşıyor. Oyunun gidişatı biraz da mesajcılara bağlı olarak değişiyor. Bu mesajcılar, komşu kral, prenslerden ya da kiliseden geliyor. Gerçekten gelen her mesaj oyunun kaderini etkiliyor. Mesajcı geldiğinde size o mesajla yapılacak ya da sizin yapılmasını istediğiniz seçenekler çıkacaktır. Bunlara hiçbir zaman saçma ya da gerçekten uzak cevaplar vermemelisiniz. Size çok önemsiz bile görüken bir mesaj, oyun açısından önem taşıyabilir. Burada vereceğiniz kararlar sizin ününüzü ve kaderinizi etkileyecektir. Eğer mesajlara verdiğiniz cevaplarla oyunun nasıl gittiğini öğrenmek istiyorsanız, daha önce anlattığımız COUNSEL seçeneğini seçin. Tüm ayrıntılı bilgi size anlatılacaktır. Benim CASTLES ile size anlatacaklarım bu kadar artık bundan sonra size oynaması kalıyor.

CASTLES bence herkes tarafından alınması ve oynanması gereken bir strateji oyunu. Oyunun biraz da Commodore 64 zamanında oynadığımız Defender Of The Crown'i andırması, oyun cazibesini arttırıyor. Son aylarda çıkan REALMS, POWER MONGER ve POPULUS 2 gibi straji oyunlarının yanında biraz değişik olması ve türü açısından şu ana kadar pek fazla benzerinin olmaması bence oyunu oynanmaya değer kılıyor. Hiç tereddüt etmeden bu oyunu alabilirsiniz.

INTERPLAY/1 MEG/2 Disket

GRAFİK	%85
SES	%85
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

golden eagle

GÖKMEN BAYIN

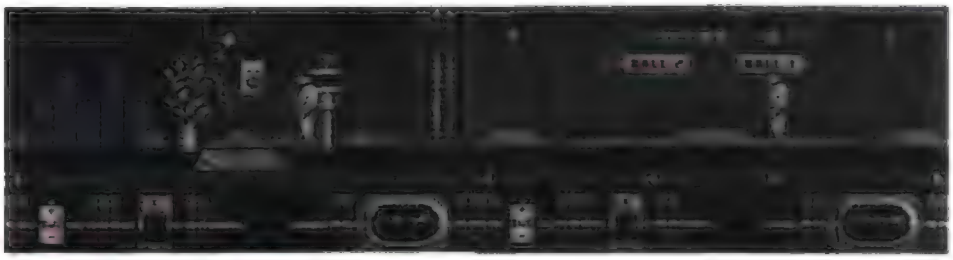
Herkese merhaba.. Hemen her ay Arcade oyunlar ülkemize gelen oyunların içinde yüzde olarak büyük oran tutuyor. Bizde olduğu kadar Avrupa'da da oldukça fazla rağbet gören ve Avrupa dergilerde rastladığımız bu süper Arcade'lerin ülkemize ışık hızıyla ulaşması gerçekten çok güzel. Birazdan tanıtmaya çalışacağım oyun da, elimize böylesine kısa bir sürede ulaşan son oyunlardan bir tanesi. Bilgisayar oyunlarıyla salonlarda tanıştığım yıllarda, İn The Space diye bir oyun vardı. O oyunu oynayabilmek için derslerimin dışında kalan zamanlarda hemen salona koşardım. Epeyce sıra bekleyip oynamaya başlardım. Çok zevkli bir oyundu. Golden Eagle'ı ilk gördüğümde, aklıma yıllar öncenin bu oyunu geldi. Bir anda sanki kendimi yine o kalabalık salonlardaymış gibi hissetim. Tabii ki oyunun sadece görünüşü ve biraz da oynanışı benzemekteydi. Golden Eagle'daki hareketlerin süperliliği İn The Space'de elbette yoktu. Ama oyun yine de bir nostalji yaratmayı başardı.

Golden Eagle'ın ilk olarak Fransızca versiyonu çıktı. Hemen ardından Lorian firması oyunun İngilizcesini piyasaya sürdü. Oyunun konusu tipik Arcade oyunlarındaki gibi. Yine her zamanki gibi araştırmalar yapıp düşmanlarımızla amansız mücadelelere gireceğiz.

Oyunun hemen başında ekranın ya sağına ya da soluna ilerleyerek bu araştırmalara başlıyoruz. Karşımıza çıkan rakipler insan olabildikleri gibi, robotlar da olabilmekte. Bunlardan kurtulmanın en iyi yolu, eğilerek üstümüzden geçmelerine izin vermek. Vurmak da bir çözüm, ama bazıları çok orantısız geldiğinden bu biraz zor oluyor. Karşınıza çıkan eli silahlı rakipler ise size zorlu anlar yaşatacak. Bunları daha görür görmnez vurmanız gerekiyor. Silahlarını çekmelerine izin verirseniz, çok geç kalmış olabilirsiniz. Bu da, hiç yoktan bir adamınıza mal olur. İlerlemeye devam ettikçe bazı geçitlere rastlayacak ve bunlardan geçtikçe kısa yüklemelerle başka geçitlere adım atacaksınız. Yine böyle bir geçide girdiğinizde, oyunla ilgili bazı kolaylıklar ekrana gelecek. Buradan bazı önemli haberleri alabildiğiniz gibi, çeşitli kişilerce size yazılmış mektupları da okuyabilirsiniz. Map kısmında ise, haritayı inceleyebilirsiniz. Bu haritayı aklınızda tutmanız gerek; çünkü bazı yollara girdiğinizde şaşırabiliyorsunuz. O yüzden bu tür haritaları çok iyi analiz etmeniz gerekiyor. Yine bu bölümden Game ile oyunu Save edebilir ve istediğiniz an Load'ı seçerek yükleyebilirsiniz. Bazı yerlere gelindiğinde zemin değişik bir hal alır. Böyle anlarda, karşıya geçmek için tavandaki boruyu kullanmak zorunda kalacaksınız.

Golden Eagle'da, olaylar mükemmel bir şekilde tasvir edilmiş. Hareketlerdeki canlılığı umarım gördüğünüzde daha iyi anlayacaksınız. İlk etapta bu hareketler aklınıza Prince Of Percia'yı getirecek. Arcade türü oyunlara merakınız varsa, bu iki disketlik oyunu mutlaka oynayın. Gökmen'den söylemesi. Gelecek aya kadar hepiniz hoşçakalın.

LORICIEL/2 DİSKET/1 MB



SES	%70
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

Big Run

AYKIN ADEMOĞLU

Çöl üzerinde biraz gezintiye ne dersiniz? Amiga'da her türlü kılığa girdiniz. Neden rallici olmayasınız? "Evet, olurum" diyorsanız, Big Run'ı oynayamaya başlayabilirsiniz.

Big Run'ı, Double Dragon 3'ten tanıdığımız "STORM" firması yapmış. Oyunda amacınız, Tunis'ten başlayıp, Dakar'a ulaşmak. Oyun altı etaptan oluşuyor:

1- TUNIS-TOZEUR=> START RUN
2- TOZEUR-TUMU
3- TUMU-AGODEZ
4- AGODEZ-BAMACO
5- BAMACO-ST.LOUIS
6- ST.LOUIS-DAKAR=> VICTORY RUN

Aslında bu oyunu bitirmek hiç de zor bir şey değil. Oyun oldukça kolay yapılmış.

Oyunda kullandığınız arabada iki vites var. Birincisi low; yavaş gitmek için, ikincisi high; hızlı gitmek için. Oyun sırasında iki tuşun fonksiyonu var. P, oyunu pause etmek; **ESC** ise oyundan ya da demodan çıkış için kullanılır.

Şimdi de oyunun etapları hakkında biraz bilgi vereyim.

COURSE 1 - TUNIS-TOZEUR: Oyuna ilk önce asfalt bir yolda başlıyor, daha sonra çöle çıkıyorsunuz. Yol üzerinde dikenler bulunuyor. Yol kenarlarında ağaçlar ve dikili uzun ağaçlar var. Yol üzerinde bir süre gittikten sonra karşınıza bir göl çıkıyor. Bu etapta dikkat etmeniz gereken şey, virajlar. Burada virajlardan başka bir şey de yok zaten.

COURSE 2 -- TOZEUR-TUMU: Bu bölümde gene çölde gidiyorsunuz. Yolun üzerinde küçük taşlar bulunuyor. Ayrıca yol üzerinde bulunan tabelalara ve dikili taşlara dikkat etmelisiniz. Tabii, gene virajlar var. Bir süre sonra üzeri kum olan bir köprü üzerine çıkyorsunuz. Bu köprüden düşmemeye de dikkat etmelisiniz. Köprüyü geçtikten sonra sonra, Checkpoint alıyor ve bir yola giriyorsunuz. Bu yolda giderken, araba arkasında toz-duman bırakıyor. Artık oyun gerçek ralliye benzemeye başladı.

COURSE 3 -- TUMU-AGODEZ: Çöl üzerindeki yolculuğumuz devam ediyor. Burada yol kenarlarında ağaçiar ve evler var. Bu etapta, Checkpoint'ten önce dikkat etmeniz gereken şey, virajlar. Checkpoints girdikten sonra ise, karşınızda virajlardan başka, tabelalar var.

COURSE 4 -- AGODEZ-BAMACO: Dördüncü etapta, yol kenarlarında evler, yol üzerinde dikili taşlar var. Bir süre gittikten sonra yol darlaşıyor. Buradaki taşlara dikkat etmelisiniz. Yol bir ara genişlese de, Checkpointten sonra gene daralıyor ve çok keskin virajlarla karşılaşıyorsunuz. Bir müddet gittikten sonra tekrar suya gireceksiniz ve bundan sonra da bu etabı bitire-

COURSE 5 - BAMACO-ST.LOUIS: Oyunun en keskin virajları bu bölümde bulunuyor. Virajlar sizi alıp, yolun dışına atıyorlar. Bu bölümün başından sonuna kadar virajlardan başka hiçbir zorluğu yok. Ama Checkpoint'ten sonraki virajlar çok zor yapılmış. Bu zorlu virajları geçtikten sonra tozu dumana kattığınız bir yola geliyorsunuz. Buradan sonra bir köprü üzerinden geçip, bu etabı da bitiriyorsunuz.

COURSE 6 -- ST.LOUISE-DAKAR: Geldik oyunun en son ve en kısa bölümüne. Son etaptaki yollar çok dar. Bu dar yolda birden karşınıza çıkan virajlar, sizi oldukça zorlayacak. Yolun kenarlarında virajları gösteren tabelalar var. Ama bunların pek yararı olmuyor. Uzun dikili taşlara bu etapta da rastlıyorsunuz. Buradaki yol çok kısa. Bunun için çabuk bitiyor.

Oyunu bitirdikten sonra, her etabın sonunda ayağınıza kapanan kız, bu defa gelip sizi öpüyor. Sonra da kupa törenine katılıyorsunuz. İlk üçe girenler kürsüye çıkıyor. Tabii siz, birincilik kürsüsündesiniz (!). Kupanızı aldıktan sonra, bir yarış geleneği olarak şampanyanızı patlatıyorsunuz.

Big Run vasat bir oyun. Üzerinde fazla uğraşılmadığı belli oluyor. Alsanız da olur, almasamz da.

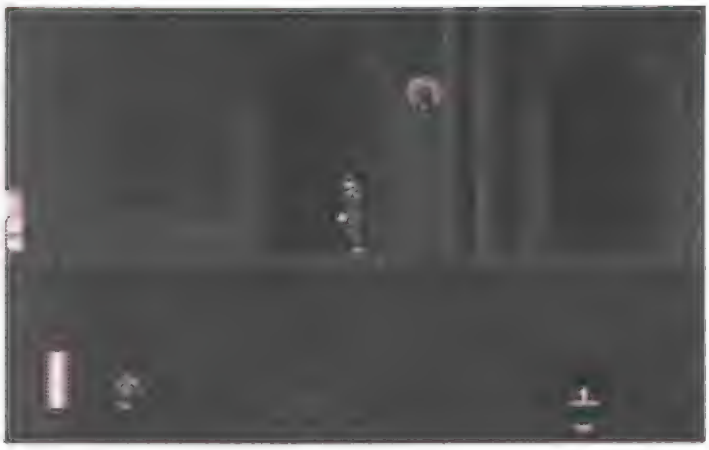
STORM/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%75
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	%70

HARLEQUIN

BARIS İNTEPE&POLAT YARISCI

Selam çılgın platformcular. İşte mükemmel bir oyun daha. Bu oyun, sizi haftalarca bilgisayarınızın başından kaldırmayacak ve sonu olmayan bir macaraya sürükleyecek. Bu öyle bir macera ki, her anını soluk soluğa oynayacak, dinlenmek için bile fırsat bulamayacaksınız. Platformlar arasında adeta dans edecek ve çılgın saatlerin şatosunda hayatta kalabilmek için savaşacaksınız. Düşmanlarınız, rüyalar aleminden kopup gelen dev saatler ve binbir çeşit garip yaratık. Bu dev yaratıklarla köşe kapmaca oynarken, platformlar arasında ilerleyip çıkış kapısını bulmak, sizi bir hayli zorlayacak. Bu zorlu ve tükenmez maceranızdaki tek yardımcınız, etrafa yayılmış durumdaki hediye paketleri olacak. Bu paketler, kimi zaman hayatınızı kurtarırken, kimi zaman da düşmanlarınıza kan kusturacak. Bu maceradaki bilmecelerin çözümü ise, hayatta kalmapızın temel şartını teşkil edecek. İşte nefes nefese oynayacağınız, enfes bir oyun. Eğer bu çılgın macaraya siz de katılmak istiyorsanız, Harle Quin disketlerinizi hazırlayın.



Yukarıda genel hatlarıyla tanıtmaya çalıştığım Harle Quin, gerçekten de çok fantastik bir oyun. Oyun içinde canlandırılan karakterler sanki rüyalar aleminden kopup gelmiş canavarlar. Zaten oyunumuz bir rüyanın içinde geçiyor. Tabii ki konu rüya olunca, korkularımız ve düşlerimiz de ister istemez gerçek oluyor. Bence oyunun konusunun rüya olarak seçilmesi çok iyi bir fikir. Çünkü oyun esnasında o kadar çok değişik obje ve olay ile karşılaşıyorsunuz ki, şaşırmak için bile fırsat bulamıyorsunuz. Oyun esnasında karşınıza neyin çıkacağını bilmemek ise, insana büyük bir gerilim yaşatıyor. İşte bu gerilim içerisinde oyun müthiş bir zevk haline gelerek, sizi sarıyor. Oyunun en sevdiğim taraflarından biri de, hiç bir kuralı tanımaması. Yani yapmayı aklınızın köşesinden bile geçirmediğiniz şeyleri bu oyunda gerçekleştirmeniz mümkün. Bu anttıklarımı oyun içerisinde daha iyi kavrayacaksınız. Bu arada oyunun programcısının hayal gücüne hayran kaldığımı belirtmeliyim. Çünkü oyunun atmosferini o kadar iyi adapte etmiş ki, insan kendini gerçekten rüyada zannediyor.

Şimdi oyunu biraz daha detaylı bir şekilde inceleyelim. Harle Quin, ilk bakışta tipik bir platform oyununu andırsa da, aslında birçok özelliği ile, kendine has bir macera oyunu. Çözmeniz gereken birçok bulmaca ve eşya var. Oyun içerisinde rastlayacağınız kollar, bazı kapı ve platformların hareket etmesini sağlıyor. Fakat bu kollar hemen fark edilmeyecek kadar küçükler. Bu yüzden gözünüzü dört açıp kolların yerini tespit etmelisiniz. Oyun birçok bölümden oluşuyor. Her bölümde ulaşmanız gereken bir kapı var. Fakat bu kapıdan önce gerekli kolu bulmanız şart.

Oyunun rüyada geçtiğini yukarıda söylemiştim. Bu, kahramanımızın pijamasından da anlaşılıyor. Düşmanları öldürme şeklimiz de bir hayli ilginç. Kendi kalbimizden çıkan kalpler ile öldün rüyoruz. Oyu da yer alan diğer bir ilginçlik ise. kahramanımızın yorulması. Eğer çok fazla yorulursa.iyice yavaşlıyor. Bu gibi durumlarda, hemen emniyetli bir yere gidip, biraz dinlenmeniz şart. Bu arada ses etekleriniz açıksa, soluk alıp verişini duyabilirsiniz. Toplamanız gereken eşyalar, hepsinden ilginç. Bu eşyalar arasında, kahve fincanları, oyuncak ayılar, şekerlemeler bulunuyor. Bu eşyalardan en önemlileri, büyük hediye paketlerinden çıkan hamburger ve kalpler. Hamburgerler enerjimizi arttırırken, kalpler ateş gücümüzü çoğaltıyor. Bazen bu hediye paketlerinden şemsiye ve zıplayan toplar da çıkabiliyor. Şemsiyeyi yüksek yerlerden atlarken açıp kullanabilirsiniz. Zıplayan top ise, çok yüksek yerlere ulaşmanızı sağlıyor.

Oyunda kullanılan grafik ve ses eteklerine gelince. Grafikler ve animasyonlar oldukça iyi. Herbir grafik özenle çizilmiş. Oyundaki müzikler ise bir harika. Etekler biraz zayıf kalmasına rağmen.fena değil. Efekt veya müzik seçimini F10 tuşuyla yapıyorsunuz. Ayrıca oyun çok uzun olduğu için, bir de SAVE seçeneği eklenmiş. Her ölüşten sonra oyunu en baştan oynamak çok sıkıcı olurdu. Eğer oyunu SAVE etmek istiyorsanız, F2 tuşuna basmanız yeterli. Tekrar yüklemek için de F1 tuşunu kullanmalısınız.

Konuyu toparlamak gerekirse, grafik ve müzikleri ile dörtdörtlük bir oyun. Zaten bu aralar pek iyi oyun çıkmıyor. Bunun sebebi de yılbaşı öncesinde bütün iyi oyunların piyasa sürülmesi. Bu yüzden programcılar şu aralarda yeni programlarlar üzerinde çalışıyorlar. Sanırım bu durgun oyun piyasası, baharın ilk aylarında eski canlılığına kavuşucaktır.

Oyun üç disket olmasına rağmen mutlaka alınmalı. Bence bu son aylarda ülkemize gelen en İyi oyunlardan biri. Eğer siz de benim gibi üniversite sınavına çalışmaktan sıkıldıysanız, bu oyun sizi bir hayli rahatlatacak. Ayrıca oyunun çözümündeki katkılarından dolayı, Ahmet Arslan arkadaşımıza çok teşekkür ederim.

HUDSONSOFT/3 DİSKET/512 K

GRAFİK	%80
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%80

TANITIM

ENGLAND CHAMPION

GÖKMEN BAYIN

Futbol delileri bugünlerde bir hayli keyifliler. Çoğunun ağzı keyiften neredeyse kulaklarına değmek üzere. Tabii ki benim yüzümde de (her ne kadar demin abarttığım kadar olmasa da) tebessüm bir hayli fazla. Neden diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Sebebi, KICK OFF'a alternatif olabilecek bir oyun bu günlerde piyasayada. Ülkemizde bir hastalık derecesinde oynanan ve üstünlüğü tartışma götürmeyecek düzeyde olan KICK OFF, Final Whistle ve Winning Tactics ile iyice desteklendi ve arşivlerdeki yerini bir hayli sağlamlaştırdı. Piyasaya sürülen hiçbir futbol oyunu bunun kadar başarılı olamadı. Gerek oynanabilirliğinin fazlalığı, gerekse müthiş bir grafik çizimine sahip olması binlerce kişiyi kendisine bağlamaya yetmişti. Ancak elimizdeki bu yeni futbol oyunu oynayış bakımından KICK OFF'a benzemesi hemen dikkatimizi çekti. Kamera yine sahayı kuşbakışı gösteriyor ve yine önemli olayların tekrarı yapılıyor. Bunun yanında, bazı özelliklerin yeni olması oyunu daha da çekici hale getirmiş. Yalnız oyunun bir tek olumsuz yönünün bulunması insanın canını az da olsa sıkıyor. O da, oyun esnasında ekranın gereksiz yere fazlaca titremesi. Dilerseniz oyun hakkındaki kısa ipuçlarına hep birlikte bir göz atalım.

Oyunu yüklediğinizde, adından da anlayacağınız gibi ilk olarak karşınıza İngiltere'nin en yeni onbiri gelecek. Bu kadroda Lineker'den Platt'a, Barns'tan Gassgoin'e kadar tüm şöhretleri görebilirsiniz. Bu esnada çok ünlü bir marşın çaldığı da hemen dikkatinizi, çekecektir. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze MAIN MENU gelecektir. Bu menüdeki beş seçenekten istediklerinizi joystick'i aşağı yukarı hareket ettirerek seçebiliyorsunuz. Bunların sırasıyla ne olduklarına ve hangi görevi yaptıklarına gelince..

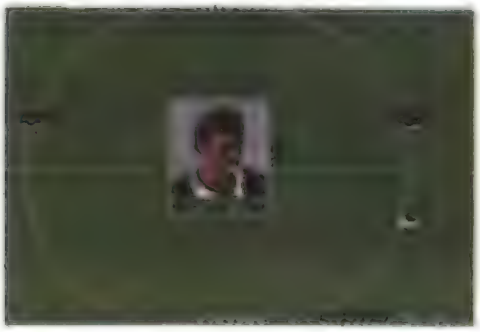
1. PLAY TOURNAMENT: Bu bölümü seçtiğinizde, bilgisayarınız size bir turnuva düzenleyecektir. Ekranın üst kısmında iki tane grup göreceksiniz. Bu iki gruba aşağıdaki 24 takımdan 8'ini yerleştirmeniz gerekiyor. Seçmek istediğiniz takımın üstüne gelince renginin yanıp söndüğünü göreceksiniz. Buradaki yerleştirmeleri yaptıktan sonra FINISHED ile ayrılabilirsiniz. Turnuvalara İngiltere milli takımı ile başlayacaksınız.

2. PLAY SINGLE GAME: Bu bölüm, tahmin ettiğiniz gibi aynı KICK OFF'taki görevi görmekte. Herhangi bir takımla maç yaptığınız bu bölümde, turnuva öncesi deneme yapmanız mümkün.

3.PRACTICE PENALTI: Oyunun en güzel bölümü işte burası. KICK OFF'ta penaltı atışını yaparken kamera her zamanki gibi üstten çekim yapıyordu. Oysa burada zeminden çekilen bir görüntüyle kaleyi ve kaleciyi tam karşdan görebiliyorsunuz. Penaltı atarken topu istediğiniz noktaya atabiliyor olmanız, gerçekten son derece güzel planlanmış. Sağ ya da sol köşeye topu atabildiğiniz gibi, kalecinin başka bir köşeye atlayabileceğini tahmin ederek tam üstüne de atabiliyorsunuz. .Rakip penaltı atarken hiç acele etmeyin. İlk önce rakibinizin topu hangi köşeye attığını görün ve kendinizi ona göre ayarlayın. Topa vurulmadan önce FIRE'a basarsanız, gereksiz yere atlayıp büyük bir ihtimalle golü yersiniz. O yüzden ilk önce vuruşun nereye gittiğini görün ve ona göre hareket edin.

4. LOAD TOURNAMENT: Varsa data disketinizden turnuva yükler.

5. SET PREFERANCE: Buradan oyun



içindeki bazı değişiklikleri yapmanız mümkün. KICK OFF'taki OPTIONS bölümünün görevini kısmen de olsa burası görüyor. Yine joystick'inizi aşağı yukarı hareket ettirerek istediğiniz numaranın üstüne getirin: 1, müziği; 2, efekt; 3, Replay'ı (tekrar) açıp kapatmaya; 4, hava durumunu; 5, oyunu bilgisayara mı yoksa arkadaşınıza mı karşı oynayacağınıza; 6 ise maçın süresini (2, 5, 10, 20, 45 ve 90 olarak) ayarlamanıza yarar. Ayarlamalarınız bittikten sonra, **EXIT** ile buradan ayrılabilirsiniz. Turnuva maçlarından hemen sonra karşınıza **OPTIONS** diye bir menü daha gelecektir. Yine buradan değişiklikler yapabildiğiniz gibi oyunu da **SAVE** edebilirsiniz

Şimdi geldik maçları çıkaracağınız takımı nasıl seçeceğinize.. **TEAM INFORMATION** kısmından, takımınızı hangi 11'le sahaya süreceğinizi ayarlayabilirsiniz. Bu bölümdeki futbolcu özelliklerinin son derece güzel olması hemen dikkatinizi çekecektir Ekranın sol üst köşesinde o anki futbolcunun bir resmini göreceksiniz. Bunların hemen yanında o futbolcunun genel bir değerlendirmesi yer almakta. Bunlardan Skill, o futbolcunun yeteneğini, Speed hızını, Agress saldırganlığını, Strenght ise dayanıklılığını gösteriyor. Bunların hemen altında ise o futbolcunun yaşını, oynadığı kulübü ve mevkiini gösteren bölüm var. Ayrıca o oyuncunun kısa bir özgeçmişi anlatılarak hangi klüplerde oynadığı, yaptığ transferleri ve Avrupa klasmanındaki yer anlatılıyor. Futbolcuları oyun kolunu sağasola hareket ettirerek değiştirebildiğiniz gibi, istediğinizi de sağdaki tabloyu kullanmak koşuluyla takıma hemen monte edebilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken başlıca olay, seçtiğiniz futbolcuyu oynadığ alana göre takıma yerleştirmeniz. Yani tu tup bir defans adamını forvete yerleştirirseniz, oyun içindeki anlayışın hemen değiştiğini göreceksiniz. Bu değişiklik tabii olarak sizin dezavantajınıza olacaktır. Ayrıca FORMATION'dan da takımınızın oynayacağı taktiği de belirleyebilirsiniz. 5-3<-2, 4-3-3. 3-3-4. 4-2-4 ve 2-3-5 taktiklerinden birini seçtiğinizde, kadronuzdaki dizilim anlayışının değiştiğini hemen fark edeceksiniz.

Oyuna başladığınızda spiker kısa bir bilgi verir. Daha sonra takımlar sahaya çıkacak ve karşılaşma başlayacak. Oyundaki pas anlayışı KICK OFF'a göre biraz farklı. Onda olduğu gibi fire'a bastığınızan top ayaktan çıkmıyor. Burada, topa vuruş gücünüzü fire'a basılı tutarak ayarlama durumundasınız. Bıraktığınız an ne kadar bir güç vermişseniz, o kadar bir kuvvetle topun ilerlediğini göreceksiniz. Kaleciniz topu tuttuğunda bir rakip oyuncu kalecinize doğru hamle yapar. Bu hamlelerin çoğu boşa gittiği gibi, bazen hedefini de bulabiliyor. O yüzden degajları yaparken bile dikkatli olmanız yararınıza olacaktır.

Piyasadaki oyunların içinde en iyi SCROLL'a sahip olanlardan biri, kuşkusuz KICK OFF. Farkındaysanız karşılaştırmaları yaparken hep bu oyunun adını kullandım. Birçok konuda benzemelerine rağmen, SCROLL olayının başarısız olması oyunun kalitesindeki artışı bir parça engellemiş durumda. Sahadaki renk tonlarının kayması esnasında çıkan titremeler bir parça göz yorulmasına neden oluyor. Ama oyunun sonuçta bir futbol karşılaşmasını konu almasından dolayı siz de futbolun delisi iseniz, bu oyunu bir görün. Hepinize mutlu bir ay diliyorum.

SES	%75
GRAFİK	%70
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	%80

Türkiye'de ilk Türkçe Strateji oyunu olarak DIGITAL DREAMS ART tarafından piyasaya çıkarılan HANÇER, daha çıktığı ilk hafta, en çok satan orijinal program unvanını aldı.

1 Mb AMIGAda oynayabileceğiniz HANÇER, 3 disketi, haritası, kullanım kitabı ile tamamen orijinal bir kutu içinde ilk defa sizin açacağınız şekilde sunulmuş. Şunu da baştan söyleyelim:

Kullanım Kitabındaki anketi gönderenleri ayrıca birçok sürpriz bekliyor. Disketlerden biri oyunun havasına girebilmeniz için hazırlanmış değişik bir demo. Burada grafikler ve özgün müziği ile oyunun başlangıç tarihi olan 1299'a kadar geliyoruz.

Gelelim oyun ekranına: Sekiz kişiye kadar oynanma şansı olan HANÇER'de herkes bir ülke yönetimini seçecektir. Burada oyuncular seçtikleri ana kale ikonlarının bayrak haline dönüşmesi ile oyuna girerler. Burada telaşa gerek yok, size kitaptan üç adet kelime sorulacaktır. Bu şifre kelimeleri doğru yazarak oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.

Oyunu nasıl oynayacağınız kendi orjinal kitabında anlatıldığı için, biz burada sadece oyunun ikonlarından bazıları ile stratejiyi tanıyalım. Oyunda mantık genel haritada göreceğiniz diğer 7 devleti yenerek, bunların sahip oldukları toplam 40 kaleyi çeşitli entrika ve yalancı dostluklar ile ele geçirmek üzerine kurulmuş.

Her oyuncuya her sene sadece 5 aktif işlem yapacak şekilde hak veriliyor.

Bu haklarınızı isterseniz göndereceğiniz casuslarınız ile düşmandan bilgi sızdırmak ya da düşman kalelerinde değişik faaliyetlerde bulunmak üzere de kullanabilirsiniz. Tabii bu arada diğer devletlerin de sizin için iyi şeyler düşüneceğini sanmayın, bunun için casus arama ikonunu sık sık kullanarak tedbiri elden bırakmayın.

Casus ile başaramadığınız işleri, belki elçi ile kan dökmeden halledebilirsiniz. Devletler arası diplomaside kullanılan 3 dilden bu ikisinde herhangi bir ilerleme kaydedemezsek son çareye başvurmamız gerekecek: SAVAŞ

Evet savaşta bir Otağ etrafında yerleşmiş piyade, süvari, uzun menzilli birlikler ve ağır birliklerin değişik hareket ve atış kabiliyetlerini aktif olarak kullanabilirsek düşmanı yenmemiz kolaylaşır. (Burada birliklerin hareketi nümerik tuşlara verilerek savaş daha da hızlandırılmış.) Tabii düşman bizden, sayıca üstün değilse veya askeri gücü artıran tatbikatlarını sık sık yapmıyorsa, ya da halkının morali daha yüksek veya teknolojik üstünlüğü sizden fazla değilse...

Savaşı etkileyen bu yukarıdaki faktörleri savaş ekranında değişik şekilde göreceksiniz. Kale gelişmeniz ilerledikçe önceleri görmediğiniz mancınık ile görünen ağır birlikler daha sonra topçu birlikleri haline dönüşecektir. Aynı şekilde uzun menzil birlikleri öncelikle okçu iken teknolojinin ilerlemesi ile tüfekli birlikler olacaklardır.

Burada önemli olan sadece kaleleri birer birer ele geçirmeniz değil. Her kale size yeni sorunlar açacak ve dertlerinize dert katacaktır. Kalelerin erzak stoklarını, kale gelişmişlik derecelerini çok iyi ayarlamanız gerekecek, aksi halde sık sık halk ayaklanmaları ile uğraşmaktan diğer kaleleri ele geçirmeniz daha da zorlaşacaktır. Bu arada arada bir ülkemiz genel rapor ekranından sol altta bulunan altyapı ikonuna dikkat edin. Burada yer alan rakamlar, altyapıya ayrılması gereken altın miktarını belirtir. Eğer bunları zamanında görmez veya altyapı bütçesini karşılayamazsanız hazinenizin boşaldığını ve kalelerinizde halk ayaklanmalarının başladığını göreceksiniz. Tabii aynı şey vergiyi aşırı arttırmanız sonunda da olacaktır.

Kalelerimizdeki asker besleme işini gerektiği zaman durdurup, istediğimizde yeniden başlatabiliriz. Hatta gerektiğinde bir kaleden komşu başka bir

kalemize erzak veya asker transferi de yaparak zayıf kalelerimizi dengeleriz.

Halkın düşen moralini arttırmanın tek yolu ise gerektiği zaman şenlikler düzenlemektir. Burada Kılıç Kalkan, Güreş ve Okçuluk olmak üzere 3 tip şenlik düzenleyebilirsiniz. Bunlar da size değişik değerlerde moral kazandırır.

Evet biraz karışık gibi görünüyorsa da aslında çok kolay ve oynaması son derece basit HANÇER'i, yalnız oynadıktan sonra bir de arkadaşlarınızla oynamanızı tavsiye ederim. Biraz daha çekişme ve entrikanın döndüğünü göreceksiniz..

Geçen ay piyasaya çıkan HANÇERİ bu güne kadar sadece 4 kişi bitirdiğini bildirmiş. Bu zorlu oyunda sizlere başarılar dileriz.

GOLD BOX tarafından satış hakları alınmış olan Türkiye'nin ilk Türkçe Orjinal Oyun paketi HANÇER'i bu günlerde tüm bayilerde bulmanız mümkün.

HANÇER'i Türkiye'de yapılan İlk Türkçe Strateji Orjinal Oyun olma özel liginden dolayı da alınmaya değer.

Tavsiye ederim.

GRAFİK	%97
MÜZİK	% 97
OYNANABİLİRLİK	% 100
GENEL	% 100

Ishido

The Way of Stones

MURAT ŞENYÜZ

Software firmaları arcade, FRP, shoot'em up derken zeka oyunlarına da el attılar. Konularını genelde Uzakdoğu'dan alan bu oyunlar, oldukça oyuncu toplamaya başladı. Shangai adlı oyun ile başlayan bu akım, olanca hızı ile de devam etti. Bu oyunlardan biri de, Accolade firmasının piyasaya sürdüğü Ishido. Oldukça geniş özellikleri olan bu oyun, diğerleri gibi hızlı düşünme ve hareket etme kabiliyeti gerektiriyor. Konusuna değinmek gerekirse amaç, 72 adet taşı kurallara uygun şekilde oyun tahtasına yerleştirerek taş sayısını sıfıra indirmek. Bu taşlardan 6'sı ekranda hazır halde karşınıza çıkıyor. Böylece geriye, oynamanız için 66 adet taş kalıyor. Taşlar, 6 değişik şekil ve 6 değişik renkten oluşuyor. Ishido'nun geniş özellikleri sayesinde oyunun şekli de değiştirilebiliyor. Çeşitli menü seçenekleriyle bu özellikleri kullanarak oyunu dilediğiniz gibi yönlendiriyorsunuz. Oyunu yönlendirmenizi bu kadar kolaylaştıran menüler ise şunlar:

1. ABOUT: Oyunu piyasaya süren firma, programcıları ve grafikeri hakkında bilgi veriyor.

2. FİLE: Disk işlemlerini gerçekleştirmek için kullanıyorsunuz. FILE'ın alt menü seçenekleri şunlar:

A. Load Game: Daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yüklemeye yarar.

B. Save Game: Oyunu kaydetmenize

yarar. Ancak kayıt ismi olarak daha önce kaydettiğiniz ismi kullanır. Dolayısıyla aynı isimli file'ı siler ve yerine kendisini kopyalar.

C. Save Game As: Oyunu yeni bir isimle kaydetmenize yarar.

3. GAME: Oyun ile ilgili düzenlemeleri yapmanız için tasarlanmıştır. Alt menü seçenekleri şunlar:

A. New Game: Yeni bir oyuna başlamanızı sağlar. Eğer bir oyuna devam ediyorsanız önce oyunu bitirmeniz gereklidir.

B. Start Game Over: Oyuna devam ederken 'Start Game Over' yaparsanız, oyununuz biter ve hemen yeni oyuna geçersiniz.

C. End Game: Devam etmekte olduğunuz oyunu sona erdirir.

D. Solitaire: Tek başınıza oyuna alışmanızı sağlar. Zaman veya rakip yoktur. Oyunu öğrenmek için ideal bir yöntem.

E. Cooperative: Karşılıklı iki kişi oynamak içindir. Yine bir önceki seçenekte olduğu gibi zaman yoktur. Yalnız oyunu dönüşümlü olarak oynamanız gereklidir.

E Tournament: Birkaç kişi bu oyunu oynamak isterse ne yaparsınız? Cevap, hemen tournament seçeneğini seçersiniz. Böylece birkaç kişi zamana karşı yarışabilirsiniz. Amaç verilen sürede tüm taşları bitirmektir. Her oyuncu tüm oyunu tek başına oynar.

G. Challange: *2* kişinin karşılıklı olarak zamana karşı yarıştığı bir oyun türü. Her bir oyuncu verilen taşı belirli sürede uygun yere yerleştirerek sırayı diğer oyuncuya devrediyor. Bu arada taş yerleştirme durumuna göre puan alınıyor. En çok puanı toplayıp oyunu bitirebilen oyuncu galip geliyor.

H. Ancient: Bu tür oyunda amaç puan almak değil, tüm taşları yerleştirebilmektir. Eğer yerleştirilen taş sayısında eşitlik varsa kazanan oyuncuyu 4-Ways'ler belirleyecektir.

I. ***Modern:*** Oyunu modern türde oynarsanız, amacınız mümkün olduğu kadar çok puan almak olacaktır. En çok puanı alan oyuncu, oyunu galip bitirecektir. Modern türde oynanan bir oyunda 300 puan iyi bir derecedir. 1300 puan, alabileceğiniz en yüksek puandır. Ancak bu puanı yalnızca yaptığın iz 4-ways'ler!e arttırmanızda mümkün.

J. Computer Player #1: Karşınıza rakip olarak bilgisayarı seçmek isterseniz ya da bilgisayarı bilgisayara karşı oynatmak isterseniz, bu seçenek ile biraz oynamanız gerekli. Bu seçenek birinci oyuncuyu bilgisayar yapar.

K. Computer Player #2: Bu seçenek ikinci oyuncuyu bilgisayar yapar. Eğer her iki oyuncu da bilgisayar olursa Amiga'nız oyunu kendisine karşı oynayacaktır. Sanırım bir bilgisayarı kendi kendine yok ettirmek işte böyle bir şey.

L. Timer: Tournamet ya da Challange seçeneklerinde size verilen süreyi ayarlamak için kullanıyorsunuz. Eğer hiçbir değişiklik yapmazsanız Tournament için süreniz 15 dakika, Challange için süreniz de her tur için 15 saniye olacaktır.

4.CHOICES: O an oynadığınız oyun ile ilgili değişiklikler yapmanızı sağlar. Bu değişiklikler şunlardır.

A. Stone Sets: Oyundaki taşların şekillerini değiştirir. Gems, Inner Shapes, Magica, Chungfu, Ishido, Ramses, Runes, Shaman'dan oluşan 8 değişik taş tipinin yanısıra kendiniz de yeni taş şekilleri yaratabilirsiniz. En alttaki karşınıza çıkacak olan *'Edit Stone Set* seçeneği bu işlem içindir Bu bölümde yarattığınız taşları 'Other' seçeneği ile yükleyebilirsiniz.

B. Boards: Oyunu oynadığınız fonu değiştirir. Bu işlem için de 8 ayrı seçeneğini zin yanı sıra 'Other' ile değişik fonlar yükle meniz mümkün. En üstteki 'Matching Boards' ise taş tipine uygun fonu oluşturur.

C. Graphic Scoreboards: Sonuç tabelasını açar ya da kapatır.

D. Sounds: Müziği açıp kapatmanız içindir.

E. Stone Click: Taşları seçtiğinizde ya da bıraktığınızda oluşan ses efektini açıp kapatmak içindir.

F. Messages: Taşınızı yanlış bir kareye yerleştirdiğinizde, bilgisayar size hata mesajı vererek hatanızın ne olduğunu söyler. Eğer bu mesajı istemiyorsanız, bu seçenek ile bu işlemi devre dışı bırakabilirsiniz.

G'. Show High Score: En yüksek sonuçların olduğu tabelaya göz atmak isterseniz bu seçeneği klikleyin.

5. HELP: Oyunda bilgisayar yardımı isterseniz, isteğinize uygun bir seçeneği bu

menüden bulabilirsiniz.

A. Undo Previous Move: Yaptığınız son hareketi geri almanızı sağlar.

B. Show Possible Move: Verilen taşı koyabileceğiniz kareleri gösterir.

C. Always Show Move: Bilgisayar tüm oyun boyunca taşınızı hangi karelere koyabileceğinizi size gösterir.

D. Show Pouch: Tüm taşları sırasıyla size gösterir. Ancak bu taşları görmek hile yapmak anlamına geldiği için asla high score listesine giremezsiniz.

E. Rules: Oyunun kurallarını anlatan bir ekran karşınıza çıkar.

F. Strategy: Oyunu kazanmanız için size yol gösteren bir açıklamayı okursunuz.

6. SCORES: Oyundaki puan durumunu öğrenmek için kullanıyorsunuz.

A. Modern Scores: Modern türde oynadığınız oyunun sonuçlarını verir.

B. Ancient Scores: Ancient modunda oynadığınız oyunun sonuçlarını alırsınız.

C. Tournament Scores: Turnuva sonuçlarının bulunduğu tabloyu görürsünüz.

İşte Ishido'nun menüleri bunlar. Bu menüler yardımıyla birçok değişik oyun türünü yaratarak tek başınıza ya da arkadaşlarınızla eğlenceli saatler geçirebilirsiniz. Şimdi de bu eğlenceli oyunun oynanış kurallarının neler olduğuna bir göz atalım.

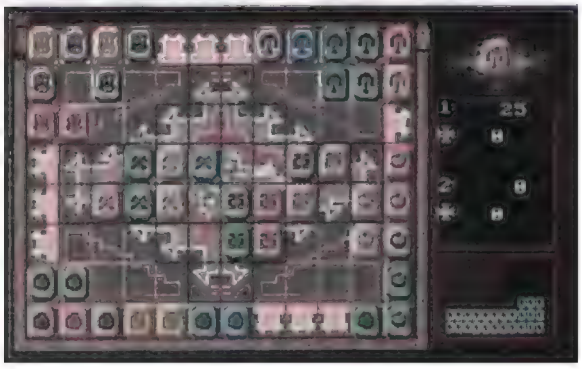
Oyunun genel amacının tüm taşların board'a yerleştirilmesi olduğunu söylemiştik. Ancak bu yerleştirme işlemi belirli kurallar dahilinde gerçekleşiyor. Bu kurallar şunlar:

Taşınızı mutlaka bir taşın yanına yerleştirmeniz gerekiyor. Ancak bu yerleştirme işlemi için de bazı şartlar gerekli. Eğer taşınız diğer taşla aynı renkte ya da aynı sembolde ise, o zaman taşınızı o kareye bırakabilirsiniz. Kısacası ya renk benzerliği ya da sembol benzerliği olmalıdır." Örneğin beyaz renkli ve yuvarlak sembollü bir taşı yine beyaz fakat herhangi bir şekilli bir taşın yanına, ya da yuvarlak sembollü fakat herhangi bir renkteki taşın yanına koyabilirsiniz. Bu şekilde yaptığınız ikiliye **SINGLE SIDE** adı verilir ve 1 puan alırsınız. Eğer taşınızı iki board'daki iki taşa yapışık koymanız gerekiyorsa, mutlaka sembol ve renk benzerliği taşımalıdır. Yani bir taşla sembol, diğer taş ile de renk benzerliği olmalıdır. Örneğin, mavi renkli ve kare sembollü bir taşı, ancak mavi renkli herhangi bir taş ile kare sembollü herhangi bir taşın yanına koyabilirsiniz. Taşınız birisi ile renk benzerliği gösterirken, diğeri ile de sembol benzerliği göstermektedir. Bu tip taş grubuna **2-WAYS** adı verilir. Taşınızı,3 taşın ortasına koyabilmeniz de mümkün. Bunun için de 2 sembol ve 1 renk benzerliği ya da 2 renk ve 1 sembol benzerliği yeterlidir. Bu türdeki taşlara **3-WAYS** denir. Bir de oyundaki en yüksek puanın alındığı 4-WAYS'ler var. 4-WAYS'leri yapmak oldukça nadir rastlanan durum. Bunun için 2 renk ve 2 de sembol benzerliği şart. Taşınızı 4 taşın ortasına koyarak, 4-WAYS yapabilirsiniz. Bu size fazladan puan kazandırır, ayrıca ancient modunda oynarken beraberlik durumunda 4-WAYS1erin sayısının gözönüne alınacağını unutmayın. Bunun yanında, oyunda koyu renkli karelere koyduğunuz taşlardan puan alamazsınız. Ancak bu karelere yaptığınız hamleler stratejik değer taşımaktadır. Oyunda puan durumunu öğrenmek isterseniz, ekranın sağ tarafında ortada bulunan boşluğu

mouse ile klikleyin. Bu puan tabelasında, üstte, aldığınız puanlar, alt tarafta ise yaptığınız 4-WAYS'lerin sayısı gösterilmektedir. Eğer bu bölgeyi mouse ile tekrar kliklerseniz, board üzerindeki taşların sayısını öğrenebilirsiniz. Ayrıca ekranın sağ alt köşesindeki temsili taşlar, kalan taşların sayısını belirtir. Eğer bu taşları mouse'la kliklerseniz, bundan sonra çıkacak taşlar sırasıyla size gösterilecektir. Siz de bu sıraya göre oyun şeklinizi ayarlayabilirsiniz. Ancak bu, oyunda hile yapmak anlamına geldiği için puanlarınız geçersiz sayılacaktır. Alacağınız puanlar doğrultusunda Ishido'da başarıya ulaşacağınıza göre, bu puanları bilmeniz sanırım faydalı olacak:

Single Side : 1 puan
2-WAYS : 2 puan
3-WAYS : 4 puan
4-WAYS : 8 puan. Ayrıca her 4-WAYS yaptığınızda, ekstra puan alırsınız. Bu puanın miktarı her bir 4-WAYS'de kendini katlayarak daha da artar. Birinci de 25 puan, ikinci de 50, üçüncü de 100 şeklinde artarak puanlarınız ilerler. Bu puan en fazla 50000 olmaktadır ki, bunun için 12 adet 4-WAYS yapmanız gerekir. Ayrıca oyun sonunda kalan taş miktarı da size fazladan puan kazandıracaktır. 2 taş kalırsa 100, 1 taş kalırsa 500 ve hiç taş kalmazsa da 1000 puan alabilirsiniz. Ishido oyununun puan sistemi, işte bu sayılardan oluşuyor. Sanırım bu yazdıklarım sizin bu oyunu daha rahat ve bilinçli oynamanıza yardımcı olacak. Eğer evinizde kendi kendinize ya da arkadaşlarınızla oynayacağınız zevkli bir oyun arıyorsanız, bence Ishido bu arayışınıza bir son verebilir. Biraz dikkat ve biraz da zeka gerektiren bu oyunda, hepinize güzel dakikalar dilerim.

ACCOLADE/1 DİSKET/512K



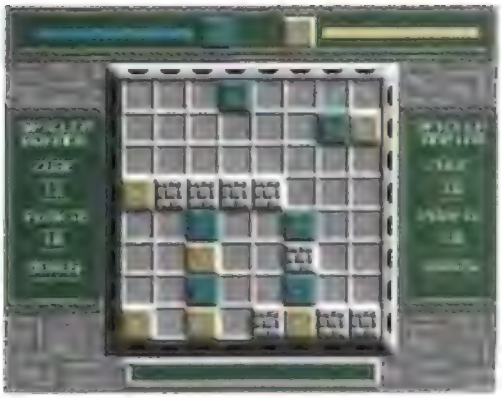
GRAFİK	95
SES	90
OYNANABİLİRLİK	95
GENEL	95

MATRIX

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba.. İlk baharın yavaş yavaş kendini gösterdiği bu Nisan ayında yepyeni bir oyunla beraberiz. Aslında birazdan anlatmaya çalışacağım oyuna bizzat ben 'oyun' sıfatını kullanmakta zorluk çekiyorum. Çünkü bana göre bilgisayarda oyun, insanı eğlendirip dinlendiren ve bir anlamda günlük sıkıntılarından bir nebze uzaklaştıran şeydir. Ama bunun yanında bir de kafa yormak gereken bazı programlar vardır ki, işte benim onlara pek oyun diyesim gelmiyor. Bir Go Player'ı, bir Tetris'i ya da bir Battle Chees'i ben diğerlerine oranla daha ayrıcalıklı görüyorum. Ama biz bu yazımızda da geleneği bozmayalım ve Matrix'! de -Zeka oyunları- tamlamasını kullanarak bu küme içine yerleştirelim.

Matrix'i ilk gördüğümde, hemen kafamda matematikteki Matrisler canlandı. Acaba oyunla bu konu arasında bir bağlantı olabilir mi diye düşündüm. Oyunu gördüğümde



ise şekil yönünden bir benzerlik olduğunu hemen fark ettim. Matematikten hoşlanmayan arkadaşlar hemen suratlarını asmasınlar. Oyunu oynamak için herhangi bir Matematiksel bilgiye ihtiyaç yok. Tek gereken sağlam bir kafa ve sessiz bir ortam. Çünkü özellikle oyunu bilgisayara karşı oynuyorsanız, çok dikkatli olmanız gerekiyor. Kaçıracağınız tek bir hamle, sizi 10 puandan edebiliyor. Şayet oyunu bir arkadaşınıza karşı oynuyorsanız, çok daha fazla zevk alacaksınız. Bunun nasıl olduğunu birazdan anlatmaya çalışacağım. Şimdi disketimizi Drive'a yerleştirelim ve Matrix'e şöyle bir göz atalım..

Oyun güzel bir bayanın yer aldığı açılış grafiğiyle başlıyor. Oyunun kısa tanıtımından sonra, ekrana bir menü gelecektir. Bu menülerin ne işe yaradıklarına sırasıyla değinelim.

SPIELER: Buradan oyunu kime karşı oynayacağınızı seçiyorsunuz. Spieler Gegen Spieler, oyunu arkadaşınızla oynamanıza yarar. Spieler Gegen Computer ile, bilgisayarınıza karşı mücadele verebilirsiniz. Buradan ayrılmak için Ausgang'ı seçmeniz yeterli olacaktır.

TIMER: Bu bölüme girdiğinizde, önünüze yine üçlü bir menü gelecektir, Timer'ı seçtiğinizde birinci ve ikinci oyuncu için 'Geri Saymayı' ayarlayabilirsiniz. Böylece hamle sırası size geldiğinde hakkınızı belli bir sürede kullanmak durumunda kalacaksınız. Ekranın sağında ve solunda bulunan artı-eksi işaretleri, bu ayarlamaları yapmanızda yardımcı olacaktır. Eğer hamlelerde herhangi bir sınırlamayla karşılaşmak istemiyorsanız, Timer Off'u seçin. Böylece dilediğiniz kadar süreniz olacaktır. Ausgang, ana menüye geri döndürür.

OPTIONEN: Bu bölümde Ekstras Off'u klikliediğinizde, ekranın sağına bazı karakterler inecektir. Bu karakterlerin neler oldukları ve oyunda ne işe yaradıkları sırasıyla şöyle:

Bomben: Oyunda (üstünde patlama resmi olan) eflatun bir kare şeklinde görülür. Bunun üstüne çıkıldığında, etrafındaki kare şeklindeki alandan dokuz taşı yok eder. Özellikle rakibiniz puan almaya çok yakınken işinize yarayacaktır. Tabii etrafta kendi taşınız varsa, onlar da diğerleri gibi yok olacaktır.

Fallen: Oyunda çukur görevini görür. Üstüne itilen taşı yutar. Yine başınız çok sıkıştığındasıkça kullanacağınız bir tuzaktır.

Riziko: Adından da anlayabileceğiniz gibi, bu taşın özünde riziko vardır. Sarı-yeşil çizgili göreceğiniz bu taşın üstüne çıktığınızda, o taşınızı rizikoya atmış oluyorsunuz. O taş, ya riziko tarafından yutulur ya da oyun normal bir şekilde devam eder. Mecbur kalmadıkça kullanmanızı pek tavsiye etmem. Çünkü hangisinin normal olduğu kesinlikle anlaşılmıyor. Üstüne çıktığınız taşı tamamen tehlikeye atıyorsunuzdur. Bazen bu taşların birazdan göreceğiniz Multi'ye dönüştüğü de oluyor.

Multi: Multi, mavi-sarı taştır ve oyunda Joker taş olarak görev alır. Bu taşları kullanarak çok daha kolay puan alabilirsiniz.

Block: Puan aldığınızda oluşan taşlardır. Engel oluşturmaktan başka hiç bir işe yaramazlar.

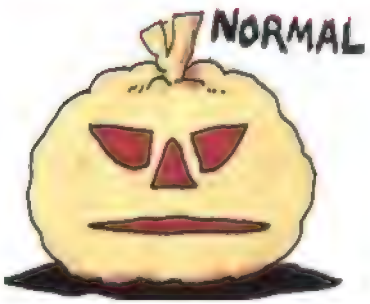
Bu bölümden Felder Off'u seçtiğinizde *Feld+* ve *Feld-* diye iki işaret gelecektir. Bunları kullanarak demin sözünü ettiğim taşları ekrana gelişi güzel koyabilirsiniz. Ana ekrandan Start dediğinizde, adınızı girip hemen oyuna başlayabilirsiniz. Şimdi sıra oyunun konusuna ve amacına geldi.

Oyuna başladığınızda, ekrana satranç tahtasına benzer bir kare gelecektir. Bu büyük kare, yine satranç tahtasında olduğu gibi küçük karelere ayrılmış. Mouse yardımıyla hareket ettirdiğiniz işaret, karenin yanındaki çizgilere geldiğinde yeşil ışıklar yanacaktır. İstediğiniz bir yere kilik ettiğinizde, oradan bir kare yukarı çıkacaktır. Oyundaki esas amacınız dört kareyi yanyana ya da altalta getirebilmek. Bu olay sanıldığı kadar basit •bir iş değil. Tam dördüncü kareyi yerleştirmek üzereyken bilgisayar hemen kendi karesini araya sokuyor. Dört kareyi yan yana getirdiğinizde. orası blok taşlara dönecektir. Ama buralarda istediğiniz gibi yer değiştirebiliyorsunuz. Her bir dörtlüyü tamamladığınızda 10 puan kazanıyorsunuz. Bir satır ya da bir sütun komple taşlarla dolduğunda, yeni konulan taşın simetrisindeki taş yok olacaktır. Taşlan özellikle kaydırarak sayı alabilmeniz kolaylaşacaktır. Ekranın üstünde zamanınızı temsil eden bir derece göreceksiniz. Eğer Timer'ı kullanmıyorsanız, bu sadece ekranda yer dolduracaktır.

Oyunu daha zevkli hale getirmek istiyorsanız, menülerden mutlaka yardımcı taşları kullanın. Oyun hem daha zevkli hale gelir. hem de başınız sıkıştığında sık sık bu özellikleri kullanmış olursunuz. Matrix'in o kadar fazla bir grafik özelliği yok. Zaten hemen tüm zeka oyunlarında bu tür özellikle ikinci planda kalıyor. Uzun zamandır kafa yormak istediğiniz bir oyun arıyorsanız Matrix'i deneyin. Umarım uzunca bir zaman sizi oyalayacaktır. Gelecek aya kadar hoşçakalın.

SYNERGY/1 DİSKET/512 K

SES
GRAFİK
OYNANABİLİRLİK



ORK

GUÇLU OZDUMAN

Selam arkadaşlar. Yeni bir oyunla daha birlikteyiz. Bu oyun bir PSYGNOSIS haritası. PSYGNOSIS yaptığı oyunların hepsi yurtdışında HIT oldu. İşte HIT oyun olmaya aday yeni bir oyun: ORK. Oyun çıkmadan aylar önce reklamlarını gördük. Bu da biz Amiga'cıları bayağı heyecanlandırdı. Ve sonunda 2 disketlik ORK, ülkemize geldi. çoğu PSYGNOSIS oyunu gibi ARCADE olan oyunumuz, gelecekte geçiyor. Oyunda evrenin derinliklerinden gelen garip bir yaratığı yönetiyoruz. Oyunun çizimleri mükemmelin üstünde.

Oyunu ilk yüklediğinizde karşınıza oyunun introları geliyor. Bu ekranda az renk kulanılmış, ama göze hoş geliyor. 2. disketi taktıktan sonra, köşesinde yılanlar olan ve ortasında ağaçlar kayan bir pencere görüntüleniyor. Bu güzel manzara ile mükemmel bir müzik çalıyor. Fire buttonuna basarak burayı geçebilirsiniz. Oyunun ilk bölümü, basınçlı hava dolu bir yerde geçiyor. Oyunda BEAST'teki gibi kullanabileceğiniz fonksiyonlar var. Yolda topladığınız anahtarları SPACE tuşuna basarak kullanabilirsiniz. SPACE tuşu, size INVENTORY kapısını gösterir. Burada yoldan topladığınız herşeyi kontrol edebilirsiniz. Bunun için önce SPACE'e basın, daha sonra JOYSTICK ile istediğiniz aleti seçin. Bunlar oyunun ileri bölümlerinde size çok yardımcı olacak. Evet oyunun bu ilk bölümünde aşağıya inin. Daha sonra burada sütunlar göreceksiniz. Bu sütunlarda garip yaratıklar tırmanmakta ve bize ok atmakta. Bunlardan kurtulmak için zıplamanız yeterli değil. Hemen solunuzda bir anahtar duruyor. Bunu mutlaka almanız lazım; bunun için anahtarın üstünden geçerek anahtarı

alın. Daha sonra uzun platformu takip ederek geldiğiniz yere çıkın. Buradan yukarıya çıkın. Burada bir yaratık var, anahtarı ona verin. Space tuşuyla anahtarı seçip fire buttonuna basın. Böylece kapı açılacak ve bir altın (gold) kazanacaksınız. Daha sonra yukarı çıkın. Biraz ileride karşılaşacağınız yılanı öldürün ve ilerlemeye devam edin. Daha sonra **PAY** ekranına geleceksiniz, altınınızı buraya bırakın. Böylece oyundaki ikinci kapıyı da açarsınız. Burası, 1 level'ın son kapısı ve kendinizi ikinci kapıda bulacaksınız.

Oyunun ikinci bölümü çok zor. Karşılaşacağınız birçok büyülü ortam ve yaratık var. Oyunun bu bölümünde sphere yani kürelerle elektrikli odaları açabilir ve buralardaki anahtarları alabilirsiniz. Bu level'da yeni bir sistem var: **TURBO FLYING.** Bu sistem, rahatlıkla uçmanızı sağlar. Böylece istediğiniz ekrana rahatlıkla geçebilirsiniz; fakat fuel yani yakıt sorununuz var. Onun için yakıtınızı hesaplı tutun. Bu bölümde iki tane anahtar almanız lazım. Kürenizi de hasaplı kullanın, onu başka yerlerde unutursanız ilerde çok zorlanırsınız. Bunun için her kapı açtığınızda kürenizi yanınıza alın. Bu bölümde bol bol karşılaştığım GAME OVER ekranı, mükemmel. Bu ekranda yaşlı bir adam ve bir de kum saati var. Burada hemen FIRE'a basarsanız kaldığınız yerden başlarsınız. Oyunun ikinci level'ının sonunda bir password soruluyor. Bu password'ü bilmek için oyunun içindeki bilmeceleri çözmeniz gerek. Oyunun trainer versiyonu da ülkemize geldi. İsterseniz bunu alıp rahatlıkla oyunu bitirebilirsiniz. Ama bence bunu yapmayın, çünkü trainer oynarsanız oyundan yeterli derecede zevk alamazsınız. Oyun bence ayın oyunu olamaya aday.

Evet son söz olarak ORK, arşivinizde bulunması gereken bir oyun. Bu oyunu muhakkak alın. Eğer Turrican ve Beast türü oyunlardan hoşlanıyorsanız, bu oyunu muhakkak alın. Yeni bir HIT oyunda buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın.

PSYGNOSIS/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	% 93
SES	%85
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	%92

WRESTLE MANIA

HASAN ŞAHİNOĞLU

Çok iyi, süper, mükemmel bir oyun oynamak isteyenler, yazımı okumaya devam edin. Evet arkadaşlar, şimdiye kadar çok güzel ve değişik oyunlar oynadık. Bunların bazılarında bir futbolcuyu, bazılarında da bir savaşçıyı yönetiyorduk. Şimdiki oyunda ise bir pankreas güreşçisini yönetiyoruz. Oyunumuzun ismi **"WWF Wrestle Mania.** Bu mükemmel oyunu "Ocean" firması yapmış.

Bildiğiniz gibi Amerikan Pankreas Güreşi, içinde her çeşit döğüş hareketlerini kullanabileceğiniz çok sert bir spor. Bu spor Amerika'nın çeşitli eyaletlerinde WWF (World Wrestling Federation) tarafından şov olarak yapılıyor Şov maçlarında *Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Macho King Randy Savage, Bret "Hit Man" Hart, Earthquake, Mr. Perfect, Mountie, Dusty Rhodes, Texas Tornado, Sgt. Slaughter,* The Million Dollar Man " *Ted DiBiase", Big Boss Man, Jake "The Snake" Roberts, British Bulldog* ve *Brutus "The Barber" Beefcake* gibi muhteşem fizikli döğüşçüler şampiyon olabilmek için birbirleriyle kıyasıya dönüşüyorlar. Aynı zamanda bazı akıllı dostlarımız bu sporu gerçek olarak kafes ringlerde bahis üzerine oynatıyorlar. Her ne kadar bu kanunen yasak olsa da döğüşler çeşitli gizli depolarda oluyor çok ilgi görüyor. Bizim oyunumuzda en ünlü üç güreşçiden birini seçiyor ve sırasıyla zorlaşan rakiplerimizi yenerek "Altın Kemeri" kazanmaya çalışıyoruz.

Oyunu yüklediğimizde bir demoyla karşılaşıyoruz. Burayı ateşe basarak geçebiliriz. Şimdiki ekranda önümüze **"Compete for Belt"** ve **"Practice"** seçeneği çıkıyor. Burada "Practice" seçeneğini oyunun hareketlerini öğrenmek için kullanabilirsiniz. "Compete for Belt" seçeneğine bastığımızda ise oyuna geçebiliriz. Şimdiki ekranda döğüşebileceğimiz adamı özellikleri yardımıyla seçebiliriz (joystick'imizi sağa ve sola yönlendirerek adamları değiştirebilirsiniz). Adamlarımızdan birincisi, "Hulkster" (Hulk Hogan). Bu kas yuvası adamın özelliklerini inceledikten sonra onu seçeceğinizden eminim. Bu muhteşem döğüşçü WWF şampiyonu ve özel hareketi ile rakibin kafasını bacaklarının arasına alıyor ve yere oturuyor. Adamlarımızdan ikincisi benim favori adamım "Ultimate Warrior". Bu döğüşçü, çok çevik ve özel hareketi ile rakibini kaldırıp yere atıyor. Adamlarımızdan sonuncusu "British Bulldog". Bu döğüşçünün tek iyi yanı özel hareketi ile rakibini kaldırıp sırtından atması. Diğerlerinin yanında güçsüz kalan bu adamı pek tavsiye etmem.

Adamınızı seçtikten sonra rakibinizin resmi çıkıyor ve size kendini övüyor. Söz hakkı size geldiğinde ise rakibinize meydan okuyorsunuz. Burada joystigi sağa ve sola çekerek rakibe vereceğiniz üç cevaptan birini seçebilirsiniz. Sonra rakibiniz son bir konuşma yapıyor ve oyuna geçiyoruz.

Döğüşeceğiniz oyun alanı bir ring ve çevresinde sizi izlemeye gelen coşkulu seyirciler bulunuyor. Ringte istediğiniz yere gidebilir, ringin köşelerine çıkabilir, hatta döğüş sırasında ringten dışarıda çıkabilirsiniz. Tabii bunları oyunumuzdaki kuralların dışına çıkmadan yapmalıyız. Oyunumuzda temel olarak dört kural var. Bunlar:

1- Ringin dışında en fazla yirmi saniye durabiliriz. Bu süreyi geçirirsek döğüşü kaybederiz.

2- Ringin dışında bulunan sandalyeyle rakibimize vurabiliriz. Yalnız sandalyeyi ringe çıkartamayız.

3- Döğüşe başlarken 5 saniye zamanımız var. Rakibinizi bu süre içinde mutlaka yenmelisiniz.

4- Rakibinizi yenmek için enerjisi azaldığında onu pestil yapmalısınız. Rakibinizin üstüne yatıp sırtını yere değdirdiğinizde eğer rakibiniz üç saniyede yerden kalkamazsa maçı kazanırsınız.

Kurallarıda öğrendikten sonra sıra geldi oyun ekranına: oyun ekranının büyük bir bölümünü ring, geri kalan bölümünü ise sizin ve rakibinizin enerjisi, zamanınız ve kredi sayınız oluşturuyor. Oyun sırasında yapabileceğiniz döğüş hareketleriniz ise joystick+ ateş ile tekme, yumruk, çift tekme gibi hareketler. Ayrıca joystick'! sağa sola hızlıca salladığınızda adamınız iplere doğru koşup geriliyor ve rakibe doğru son sürat koşmaya başlıyor. Koşarken ateşe basarsanız tekme atarsınız. Eğer rakibiniz size doğru koşmaya başlarsa joystick'in ateşine basarak aşağı çekin. Böylece rakibinizi üstünüzden atabilirsiniz. Bazen de rakiple elleriniz kenetleniyor ve oyun ekranına iki joystick resmi geliyor. Burada çok hızlı bir şekilde joystigi sağa sola sallamalısınız. Eğer kazanırsanız adamınız özel hareketini yapıyor ve rakibin enerjisini azaltıyor. Ayrıca rakibiniz yerdeyken ateşe basarsanız onu tekmelersiniz. Bazen de siz yere düşebilirsiniz. Çabuk kalkmak için joystick'in ateşine çok seri bir şekilde basmalısınız. Bir de oyunda çok sıkıştığınızda ringin köşesine çıkın. Rakibiniz size yaklaştığında ateşe basıp üstüne atlayın. Rakibinizin enerjisi çok azaldığında ise onu önce yere düşürün, sonra hizasına gelip ateşe basarak joystick'i aşağı çekin ve rakibinizin üstüne yatın. Hakem üçe kadar sayıyor ve maçı kazanıyorsunuz*. Evet, oyunumuz bu kadar. Şimdi sıra geldi oyun boyunca karşılaşabileceğimiz rakiplere.

1-Mr. PERFECT

Bu kendini beğenmiş insan azmanım tekmelerinizle ve yumruklarınızla hiç zorlanmadan geçeceğinize inanıyorum.

2-WARLORD

Bu tarama özürlü rakibinizi bol bol özel hareketinizi yaparak (tabi bu biraz güç ister) geçebilirsiniz.

3- MILLION DOLLAR MAN

Adamlar zorlaşmaya başlıyor. Bu adamı ringin dışında sandalyeyle dövmeniz tavsiye olunur.

4- MOUNTIE

Al sana bir izci bozması. Bu adamı ring köşelerinden atlayarak dövün. Bu arada özel hareketinizi yapmaya çalışmayın, bu adam sizden daha hızlı joystick sallıyor.

5- SERGEANT SLAUGHTER

İşte size zor bir adam. Bu komando eğitimi görmüş olan adamı, eğer hala joystick'iniz sağlamsa, vur kaç taktiği ile dövebilirsiniz.

Bütün bu adamları dövebilirseniz oyunu bitiriyor ve altın kemeri alıyorsunuz. "OCEAN TIMES" adlı bir gazete de sizin başarınızdan söz edecek.

Sonuç olarak bence mükemmel bir oyun. "Ocean" her zamanki gibi iyi iş yapmış. Mutlaka bu oyunu alın. (Bu oyunun açıklamasında yardımlarından dolayı Mehmet Onultan'a teşekkür ederim).

OCEAN/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	% 75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

FLIGHT SIMULATOR II

Gökhan ŞENER

Merhaba arkadaşlar! Yazı dizimizin görerek şartlarda uçuşla ilgili son bölümüne gelirken, bazı değerli okuyucularım sayesinde açıklamadaki çok büyük bir eksikliği farkettim... Evet, 4. bölüme gelmiş olmamıza rağmen oyunda kullanılan klavye örtüsünü halen toplu bir halde açıklamış değilim ve bu da anladığım kadarıyla oldukça önemli bir eksiklik olarak karşınıza çıkıyor. Bu ay yazımızın son kısmında kullanılan tüm tuşların bir açıklamasını yapıyorum (Hatta daha açıklamadığım seçenekleri kumanda edenleri bile).

Bu arada oldukça büyük bir müjdem var. Herhalde siz bu yazıyı okurken AirBus Simulator piyasada- elden ele dolaşan ve pek de sevilmeyen bir program olacak. Nedeni, programın oldukça komplike ve aynı Flight SIM gibi haritalar yardımıyla oynanabilmesi. Yalnız bu seferki haritalar gerçek Jeppesen Havacılık Haritaları. Bu program özellikle IFR uçuş tekniklerini çalışmamıza yardımcı olabilecek, gerçekten "baba" ve sürükleyici bir program. Programdaki tüm veriler, havaalanı kodları ve radyo seyrüsefer frekansları, gerçek havacılık verilerine dayandığı için size oldukça kapsamlı bir açıklama yapabileceğim.

Bu ay yapacaklarımızı sırayla bir gözden geçirecek olursak; ilkin belli bir nokta etrafında dönme, sert dönüşler, side-slip uçuş, dik ve kısa inişler, alçak uçuş, loop, şandel, tembel sekiz ve viril gibi bazı temel hava manevralarını göreceğiz. Bunlar görerek uçuş şartlarındaki kabiliyetlerinizi ve mouse hakimiyetinizi geliştirici çalışmalar. Daha sonra ise rüzgarlı ortamda uçuş ve yan rüzgar inişleri ile ilgili bilgi vermeye çalışacağım. Önümüzdeki ay aletli uçuşlara geçeceğimiz için, temel IFR çalışması olarak yapay ufka göre uçuş tekniklerini de bu ay göreceğiz. Bulut içinde çalışma yapabilmeniz için bu konuyla ilgili bir bölümümüz de olacak. Son konumuz ise klavye örtüsü... Eh, hadin go!

Hava Manevraları...

Mouse hakimiyetinizi geliştirdikten sonra, uçağınızı da daha iyi tanıyacak ve ilk başta sizi sıkan bu ağır programla da bir savaş simülasyonundan aldığınız gibi zevk alabileceğinizi göreceksiniz. Yeter ki kendinize bir hedef seçin. Aşağıda sizi gaza getirip çalıştıracak bazı hava manevralarını açıklıyorum. Bu manevraları yaparken mümkün olduğunca etrafa bakma seçeneklerini ve "T" göstergecini kullanarak mouse'la hakimiyet kurun. Yalnızca rudder ve gazı klavyeden kullanın.

Bir Nokta Etrafında Dönüşler...

Hava manevralarına başlarken sizin VFR kabiliyetinizi ve "T" göstergecini kullanabilme yeteneğinizi artıracak ilk hareket bu. Yapacağımız, yerde seçtiğiniz sabit bir nokta etrafında tam daireler çizmek. Bunun sonucunda yalnız yan bakış ekranındaki "T"yi ve mouse'u koordineli olarak kullanırken, ileriye bakmadan, uçağa kumanda verebilmeyi ve hakim olmayı öğreneceğiz. Daireleri çizmeyi düz uçuşta öğrendikten sonra süzülme veya tırmanışla beraber uygulamayı da göreceğiz.

Hareketle ilgili fotoğraflar 1-3 arasında. Hareketi yaparken uçağın konumu hakkında çelişkiye düşerseniz, görüntünün yönünü değiştirip burna bakmak yerine yapay ufku kullanın. Zaten yazımızın ortasında bununla ilgili ayrıntılı bir bölüm var. Kendinize karşı dürüst olun ve yana bakarak uçun. Hareketi yaparken gazla çok gerekli değilse oynamayın.

Etrafında dönmek istediğiniz bir noktayı gözünüze kestirdikten sonra, bu nokta dönmek istediğiniz yöndeki kanadın altına gelecek şekilde bir dönüşe girin. Sonra yan görüntüyü alın. Hedef noktanızın yan görüntüdeki "T"ye göre konumu, uçağınız

hedefin biraz gerisinde kalacak şekilde olmalıdır. Bu durumda düz uçmaya başlarsanız, hedef noktası da "T"ye yaklaşmaya başlar.

Hedef noktası "T" ile çakışırken, hedefe doğru mouse kullanarak uçağı yavaşça yatırın ve tahmini olarak bu durumu korumanızı sağlayacak bir dönüşe girin. Bu dönüşü sağlayacak yatış miktarını zaten hedef noktanın uzaklığına göre kestirebilirsiniz.

Mouse'u yavaş kullanın ki, hakimiyetiniz tam olsun. Her hava manevrasında olduğu gibi harekete başlangıç oluşturan kumandayı iyi vermelisiniz ki hareketin kalanında uçakla boğuşmayın.

Hedefin etrafında sürekli dönüşü koordine etmenin sırrı ise şu: Eğer hedef noktası "Tnin arkasına kalıyorsa çok yavaş dönüyorsunuz demektir, yatışı yavaşça artırıp dönüşü hızlandırın ve tekrar çakışmayı yakalayın. Eğer nokta "T'nin önüne kaçıyorsa çok hızlı, yani hedefin etrafında değil hedefe doğru dönüyoruz demektir, yatışı biraz azaltın.

Kanadın ufka göre konumuna bakarak dönüş hızınızı tahmin edebilirsiniz. Kanat ufka göre hangi konumundayken "T" ve hedef çakışık halde uçuşa devam ettiğinizi bulun ve uçağın bu yatışını muhafaza edin. Manevranın hedef etrafında dönüşle ilgili mantığını anladıktan ve pratiğini de kazandıktan sonra uçağı dönüşle birlikte düz uçurmaya çalışın. Bunu yaparken altimetre ve hız saatini kullanın, yapay ufka bakmamaya özen gösterin. İlkin altimetrenin sabit durduğu hızı bulun ve bunu muhafaza edin. Bu arada kanadın ufka göre eğiminden de burnunuzun yunuslama eksenindeki konumunu tahmin edebilirsiniz.

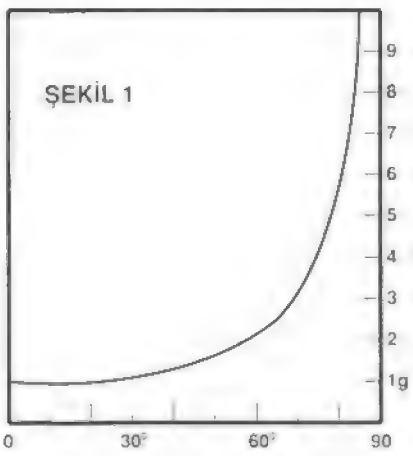
Sabit tırmanış veya süzülüş hızlarında aynı çalışmayı yapmaya başlayacağınız zaman da varyometreyi kullanacaksınız. İşin püf noktası varyometreyi bir referans değil bir kontrol aracı olarak almakta. Uçağınızın motor devrini biraz artırdıktan veya azalttıktan sonra, hızınızı sabit tutacak- kumandayı uygularsanız, sabit bir varyo ile tırmanış veya süzülüşe geçersiniz. Daha sonra da varyometre ile istediğiniz değere göre uçup uçmadığınızı kontrol eder ve sonra gerekiyorsa değişiklik yaparsınız. Tavsiyem, sayı değerlere çok kapılıp kontrolleri abartılı bir hassaslıkta kullanmaya çalışmayın.

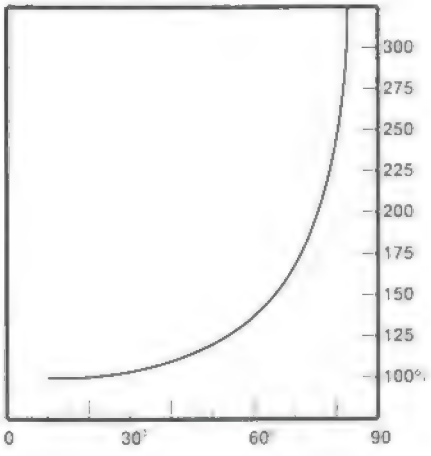
Bu manevranın pratiğini kapmanız uzun sürmez. Mouse ile çalışın ve hedefi "T"nin üzerinden kaçırmadan uçmayı öğrenin. Eğer bilgisayarınızın monitörüne yan otursanız, daha gerçekçi bir şekilde bu hareketi gerçekleştirebilirsiniz. Sıkılmayın, değişik uzaklıklarda hedefleri kullanın.

Sert Dönüşler...

Görerek şartlarda 30-45°'den daha çok yatışla girilen dönüşlere sert dönüşler denir. Sert dönüşlerin ayrı bir katagoriye alınmasının sebebi ise, biraz trigonometri ve biraz da aerodinamik sebeplere dayanan hassasiyetleri ve bundan doğan pilotaj ayrıcalığıdır

Geçen sayılarda da açıkladığım gibi, yatış arttırıldıkça kanadın uçağa uyguladığı kuvvetin yerçekimine karşı etkiyen bölümü





azalır ve uçağı döndürmeye çalışan bölümü artar. Yerçekimine karşı etkiyen kuvvet bölümünün azalması uçağın havada tutunmasını zorlaştırır ve kendini bir burun düşme isteği şeklinde uçakta hissettirir. Bu istek 15° yatışa kadar pek belirgin değildir. 30-45°'ler arasında iyice belirginleşir, 60°'den itibaren ise birdenbire artar.

Bir uçak yatışlı halde ufki pozisyonunu sabit tutmak istiyorsa, kanadın kaldırma kuvvetini normal haline göre artırmalıdır ki bunu başarabilsin. Şekil 1 deki iki grafikten soldaki uçağın yatış açısına göre kaç g. çektiği zaman ufki pozisyonunu sabit tutabildiğini gösteriyor.

Bir uçak, mesela 60 derece yatışta, kendi ağırlığının 2 katı kaldırma kuvveti sağlandığı zaman yerçekimi kuvvetini dengeleyebilir. Kaldırma kuvveti uçağın hızının karesi ile orantılı olduğundan, STALL hızımız da dönüşlerde farklıdır. Şekil 1 'deki sağ grafikten de yatış açısına bağlı olarak STALL hızımızın % kaç arttığını bulabilirsiniz.

Kendi uçağımızın flapsız STALL hızı 56 Kn. gibi bir değerdedir. 60°'lik bir dönüşü yapabilmek için hızımızın 56 Kn.'lik değerden en az % 40 fazla olması gerekir, bu da 80 Kn. gibi bir hıza karşılık gelir.

"En az" önemli bir kelime. Bu hız STALL hızıdır Yani uçağı 60 yerine 61° yatırırsanız, ufku takip edemezsiniz. Bu hızda bu dönüş, ancak mükemmel bir pilotajla mümkün olur.

Mouse ile sert dönüşlerde, hem yatış hem de yunuslama kumandası vermek oldukça zor. Mouse arada tutukluk yapabildiği için manevranızı bozabilir. Onun için sert dönüşlerdeki yatış kumandasını klavyeden, yunuslama kumandasını ise mouse ile verin.

Manevranın çalışılması zor değil. Fakat dönüş sırasında "T" göstergecinin **tepe noktası** ile bunun **tam yukarısına** denk gelen ufki noktanın birbirinden uzaklığını kontrol edin (Ne demek istediğimi manevra sırasında anlayacaksınız...).

Manevrayı gerçekleştirirken ilkin yatışı normal bir hızda vermeye başlayın. Bu sırada mouse ile burun yukarı kumandasını verin ve bu kumandayı verirken 30° yatışı geçtikten sonra biraz daha hızlı davranın. Zaten keskin dönüşlerin esas noktası 30-45°'den sonra birden artan burun aşağı kumandasını düzgün olarak karşılayabilmek.

Dönüş esnasında hızınızı kontrol edemez ve STALL olursanız, ilkin STALL ikazı ekrandan silinene kadar yavaşça burun aşağı kumanda verin, sonra yatışı azaltın ve tekrar düz uçuşa geçin.

Yatışı alıp düz uçuşa geçerken bu sefer de uçağınız burnunu yukarı kabartmak isteyecektir. Bu tabii olarak gene 45-30 dönüşüm noktasına geldiğinde barizleşecektir. Hazırlıklı kumanda verin.

Side-Slip...

"Side-slip", İngilizce yana kayma anlamına geliyor. Bu manevranın amacı yana kayışla beraber burun doğrultusunu koruyarak düz uçmak veya süzülmek. İleride göreceğimiz gibi, bu manevra flap kullanmadan hızla yükseklik kaybetmek veya hafif yan rüzgarda inmek için kullanılabilir.

Hareketin mantığı basit. Uçağımızı bir tarafa yatırdığımızda uçak, kanadın yana etkiyen kuvvetinden dolayı o tarafa döner. Ama eğer biz rudder kumandasını uygun miktarda ve ters yöne verirsek, uçağımızın burnu dönmeyecek, uçağımız yatış verdiğimiz tarafa doğru "çapraz çapraz" uçar.

Bu hareket sırasında uçağı 15-20'den fazla yatırmak kumandalardan dolayı pek iyi sonuç vermiyor. Rudder kontrolünü eleron kontrolünden ayırdıktan sonra klavyeden kontrol ederken çok hassas davranın. Ters rudder'dan amacın yattığınız tarafın tersine dönmek değil burnu olduğu yerde tutmak olduğunu unutmayın.

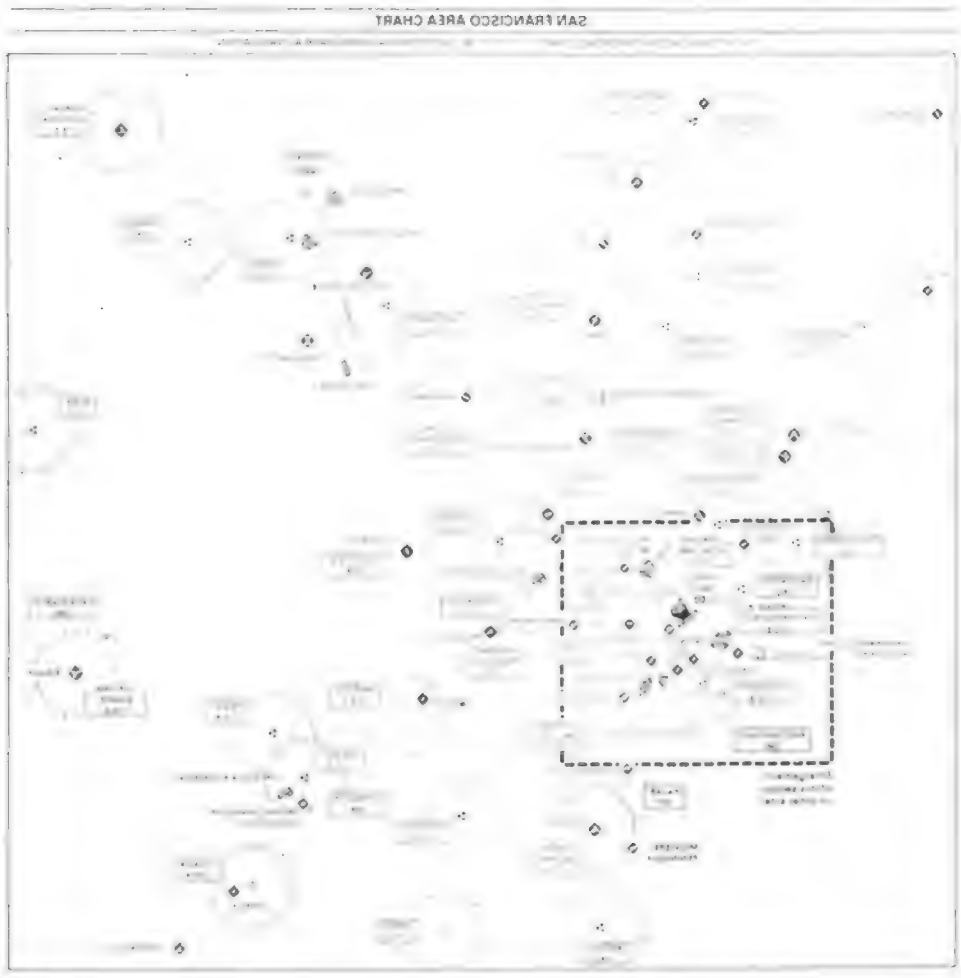
Kumanda verirken mouse daha hassas olduğu için yatışı tutmak daha kolay. Ancak sakın el alışkanlığı dolayısıyla rudder'ı ortalamak için "5" tuşunu kullanmayın. Bu şekilde hem rudder hem de eleronlar ortalandığı için manevrayı kolayca bozabilirsiniz.

Kumandalara alıştıktan sonra, biraz biraz burun aşağı vererek ve sırayla ters yönlere side slip yaparak ilginç kayış ve yükseklik kayıpları gerçekleştirebilirsiniz.

Kısa İnişler ...

Kısa inişten kastettiğim iki şey var. İlki normal planlama ile piste paralel olup sonra da dik. ve yavaş bir şekilde pist başına konmak. İkincisi ise bir meydan paterni veya benzerini uçmadan, o an bulunduğunuz yerden, en kısa planlamayla pist başına gelip konmak. Bunlara örnek olarak, pistin tam tepesinde birkaç bin feet'te iken bir dakika sonra yerde olmak veya motorunuz stop ettiğinde geri dönüp piste inebilmek gösterilebilir.

Eğer düzgün bir patern veya paterncik yaptıktan sonra kısa ve yavaş inmek isti-



yorsanız birazdan aşağıda anlatacağım iki full-flap tekniğini kullanın.

İlk teknik fazla dik olmayan bir süzülmeyle ama yavaş bir uçuş ve süzülüş hızı ile gelip piste konmak. Full flap koyduktan sonra istediğiniz süzülüş açısında 60 Kn.'dan yavaş uçacak şekilde gaz ayarı yapın. Konma ve toplama sırasında son ana kadar gazı çok da fazla kesmeyin.

Eğer çok dik ve yavaş inmek isterseniz, iniş takımları ve full flapla uçağı bur'un aşağı daldırmanız gerekecek. Full flap ve iniş takımı aynı anda öyle bir sürüklenme kuvveti yaratır ki, hele gazı da rölantiye kestiyseniz uçak 45-50° açıyla adeta dalarken bile hızı 80 knots'ın üzerine çıkmaz.

Fakat dik süzülürken tam flap kullanımı, daha doğrusu tam flaplı olarak bir noktaya konmak zordur. Uçakla pistin başını tutturduktan sonra burnu yere dokunuş için toplarken başınıza biraz bela açılabilir. Tam flapla sürükleme kuvveti fazla olduğu için uçağınızın 80 Knots'lık hızı burnu topladığınız anda 40'ların yakınına kadar düşer ve dokunuş için burnu yavaşça toplarken bir de bakmışsınız ki STALL! Bunu engellemek için iki yöntem kullanabilirsiniz:

İlk yöntem, burnu toplarken bir yandan da gaz açmak. Bu şekilde uçağın hızını korursunuz ve konarsınız. İkinci yöntem ise, uçağınızın hızı burnu toplarken 60 knots civarına geldiğinde flapları yavaşça 30-20-10°'ye toplarsınız ve hızınızın 60 civarında kalmasını sağlarsınız.

İlk yöntem daha kolay gibi gözüküyor. Ama gazı tam kıvamında ayarlayamazsanız, piste konamayabilirsiniz. Üstelik bu yöntem motorunuz, durmuşken haliyle kullanılamaz. İkinci yöntemin problemi ise tam burnu toplarken siz flapları yukarı aldığınız için burun aşağı verme eğiliminin artması. Bunu engellemek için de mouse'la verilecek hassas kumandalar gerekli. Üstelik bu şekilde piste daha hızlı gireceksiniz. Her yiğidin bir yoğurt yiyişi vardır, istediğinizi seçin.

Eğer piste çok yakınken ve uçağı da çok daldırmadan indireçekseniz, inişin planlanması çok önemli, işte programımızın "T" göstergecini kullanmanın en temel yollarından biri daha. Aynı sabit bir nokta etrafında dönüşlerde olduğu gibi "T"yi bu sefer de istediğimiz planalam, yaklaşma, ve süzülme hattı üzerinde tutarak pist başının biraz ilerisini tutturacağız. Bunu yapmak için ise; mouse'la gene öyle bir dönüş kontrolü vermelisiniz ki pist başına yaklaşırken "T" sürekli hayalinizde canlandırdığınız dönemecin sınırlarında kalsın.

Eğer dik süzülme açısı ile pisti tutturamayacağınızı görüyorsanız, pisti tutturmak için genişliğini "T" göstergeci ve hislerinizi kullanarak ayarlayacağınız bir dönüşe girin ve pistle aranızdaki mesafeyi artırın. Dönüşü öyle ayarlayın ki dönüş sonunda pisti ortalamış olun (Ol, demesi kolay...).

Piste çok yakın kaldıysanız hiçbir zaman dik süzülme ile birlikte çok yatışlı bir dönüşe gelip uçağı katletmeyin. Evet, inebilirsiniz belki, ama bu pekte güzel ve güvenli bir iniş olmaz.

Alçak Uçuş ...

Gerçek hayatta alçak uçuş genellikle disiplinsiz bir davranıştır ve çok tecrübeli bir pilot dışında uygulanması da genelde sakattır. EEE, simülatörler uçakların parçalanmaması için icad olmuş, uçağı çaksak ne yazar, çakmasak ne yazar...

Alçak uçuş çalışırken, adı üzerinde, alçak yani 500'ün altında uçacağız.

Aslında basit bir olay, ufak kurallar olarak full gazla uçmamız ve uçağı 45°den fazla yatırmamamız gerektiğini söyleyebilirim. Full gazla uçmak, uçağa mouse ile yunuslama kumandası verme hakimiyetinizi artırıyor. 45°'den fazla yatış çalışmak da dönüşler sırasında yükseklik kaybetmemek zorunda olduğunuzdan, özellikle 100'de uçarken, aslında faydalı. Ama bilirsiniz her mouse sık sık tekler, bunun için 45°'den fazla yatışlarda bir eliniz klavyeden yatışı düzeltmek için hazır bulunsun.

Joystick sevenler için en zevklisi ise, tabii yeteri kadar hasssas bir stick'leri varsa, pistten kalkar kalkmaz 200'de pist üzerinde dönüşler ve manevralar yaparak keyiflenmek.

Loop (Takla) ...

En basit ve en zevkli akrobasi hareketi. Diğerlerinin yanında oldukça kolay. Motor tam gaz açıkken 160-170 Knots'a kadar hızlanın, sonra da burun yukarı kumandasını yavaşça ama kararlıca verin. Yan görüntüyü seçerseniz ne kadar burun yukarı verdiğinizi kanadın ufka göre yatış açısından görebilirsiniz. Uçağınız yere tam dik olduğu andan itibaren taklanın tepe noktasına kadar burun yukarı kumandasını yavaşça ortalamaya, hatta burun aşağı vermeye başlayın ve karbüratör ısıtıcısını da açarak gazı kesin. Burada amaç, uçağın taklanın tepe noktasında birden düşmesi yerine bir süre yavaş hızda süzülmesini sağlamak.

Uçağınız baş aşağı dalarken de bu sefer yavaşça burun yukarı kumandasını vererek harekete başladığınız irtifada taklanın bitmesine çalışın.

Şandel (Chandelle) Dönüşü ...

Şandel dönüşü, aslında eğik bir takla hareketinin bir varyasyonu olarak da tanımlanabilir. Manevranın amacı uçakla 180° geriye sert bir dönüş yaparken mümkün olanın en fazlası yükseklik kazanmak. Manevranın yapılışı ise adım adım şöyle:

- Döneceğiniz taraftaki kanat altında bir nirengi noktası seçin.
- Gazı full açın. Hızınız azsa 120 civarına kadar çıksın, bekleyin.
- Uçağı 30° kadar yatırın.
- Takla attıracakmış gibi uçağa burun yukarı kumandası verin.
- Suni ufukla 30° yatışı muhafaza ettiğinizi kontrol edin. Dışarı baktığınızda yatış çok fazlaymış gibi gözükse de siz o an uçtuğunuz hatta göre 30° yatık kalmalısınız.
- Kanat altındaki nirengi yaklaşırken uçağı düzeltmeye başlayın ve yavaşça burun aşağı kumandası verin.
- fam 180 geri döndüğünüzde düz uçuş durumunda olun.

"Ol" demek kolay tabii! Hareketi çalışıp, hızınızı burnu birden düşürecek değerlere getirmeden dönüşten nasıl bir zamanlama ile çıkmanız gerektiğini bulun. Hareketi düzgün yapın.

- STALL olmayın.

Tembel Sekiz ...

Gene klasik bir manevra. Amaç yükseklik değiştirirken dönüşler yapmaya alışmak. Sekizin iki tarafı simetrik olduğu için tek tarafını düzgün yapmayı öğrenip sonra tam sekiz yapmaya da başlayabilirsiniz. Manevraya başlarken seyir hızı (110-120) ile düz uçun ve normal gaz konumunu kullanın. Manevra sırasında gaz miktarını değiştirmeyin. Amaç seyir hızının üst ve altında manevra yapmak olduğu için sakın tam gaz açmayın.

- Harekete geçmeden önce döneceğiniz tarafta bir referans noktası seçin.
- Tırmanıştı bir dönüş kumandasını yavaşça vermeye başlayın. Yatış hızını abartmayın. Yaklaşık 45° döndüğünüzde, burun ufka göre en yukarı konumda ve yatış halen 30°'ye doğru artıyor olmalıdır.
- Referans noktası gelirken burun, hızınız düştüğü için düşmeye başlar. "T" göstericisi referans noktasını düz uçuştaki ufki konumda kesmeli. Bu sırada yatışınızda 30° olmalı.
- Yaklaşık dönüşün 135° pozisyonunda burun, ufka göre en aşağı pozisyonda ve yatış da 20° civarında ve halen düşüyor olmalıdır.
- 180° geri döndüğünüzde ise manevraya başladığınız yükseklikte ve hızda düz uçuş durumunda olmalısınız.

Spin (Viril)...

Mutlaka eski hava savaşı filmleri seyredenler vurulduktan sonra döne döne düşen çiftkanatlı uçak sahnelerini hatırlarlar. Spin de işte bu şekilde dönerek ve STALL durumda iken dalış yapmaktır.

Eğer uçak gaz kapalı halde tam STALL olacakken dönmesini istediğiniz yöne tam rudder ve tam burun yukarı kumandası verirseniz, dönerek STALL halde düşer ve dönüşü ters yöne rudder kumandası verilene kadar da sürdürür. Aerodinamik olarak karışık olan bu olaya otorotasyon da denir. Uçak daha sonra burun aşağı kumandası (yani lövye ileri itilmesi) verilerek STALL'dan çıkartılır ve düz uçuşa dönülür.

Düzgün spin atabilmek için 6000-7000'e kadar çıkın ve aşağıdakileri uygulayın;

- "Autokoordination" ile rudder ve eleron kumandasını birbirinden ayırın.
- Gazı kapayın.
- Burnu tam ufuk hizasında tutacak şekilde (inişteki toplamada olduğu gibi) toplayın.
- STALL ikazı (STRL.ABBRUCH) ile birlikte bir tarafa tam rudder verin ve tam burun yukarı elevator kumandası verin.
- Uçak dönmeye ve dalmaya başlayacaktır. Yaklaşık bir iki tur attıktan sonra rudder'ı ilkin ortalayın, sonra gerektiğince biraz ters tarafa vererek ve isterseniz dönüş koordinatöründen de yardım alarak

dönüşü durdurun.

- STALL ikazı ekrandan silinene kadar burun aşağı kumandası verin, burun yükseklirken mouse ile düz uçuş durumunda kalın.

- Çakılmayın...

Rüzgarrrrr!

Programımızdaki rüzgar seçeneğinin kullanımını geçen sayımızda anlatmıştım. Ancak konumuza girmediği için rüzgarın uçuşa etkileri hakkında ayrıntılı bir açıklama yapmadım. Bu ay bu eksiğimizi de gideriyoruz. Fizik dersini sever misiniz, sevmez misiniz bilemem, ama hepiniz akıntı içerisinde yüzerken istediği rotadan sapan ve sapmayı durdurmak için ne yöne dönmesi gerektiğini size bulduran problem teknelerle veya yüzücülerle karşılaşmışsınızdır Uçağın rüzgarlı bir havada hareketi de aynı bu problemlerin mantığına göre gelişir.

Uçağımız da aynı akıntı içinde yüzen bir tekne gibi hareket eder. İçinde hareket ettiğiniz akıntı, yani rüzgar, eserken sizin de yeryüzüne göre kendisiyle aynı yönde aynı hızı almanızı sağlar. Uçağımızın kendi yön ve hızı ile rüzgarın yön ve hızının vektörel toplamı uçağın yere göre gerçek rotasını ve hızını verir. Şekil 2, bu konularla arası iyi olmayan arkadaşlarımız için bir başlangıç oluşturacaktır sanıyorum.

Rüzgar tam önden veya arkadan geliyorsa, sırasıyla rüzgar hızını kendi hava hızımızdan çıkartarak veya ekleyerek yer hızımızı bulmuş oluruz. Tam önden veya arkadan esen bir rüzgar pek vahim bir sonuç doğurmaz, çünkü uçağımızın rotası ve yönüne tesir etmez.

Ancak tam yandan veya rotamıza göre çapraz esen rüzgarlar için aynı şey pek söylenemez. Yandan alınan rüzgar "komponenti" yani rüzgarın size yandan etkiyen bölümü size rotanıza dik olan ve istenmiyen bir hız daha kazandırır. Bu yanal hızınız dolayısıyla rotanız da rüzgarın estiği tarafın tersine doğru sapar. Bu sapma sizin uçuş hızınız İle yan rüzgar hızı arasındaki fark azaldıkça artar.

Yanal rüzgardan dolayı meydana gelen rota sapması, seyir sırasında sizi iniş sırasındaki yaklaşmada olduğundan çok daha az etkiler; çünkü yaklaşma sırasında hızınız daha düşüktür ve yan rüzgarla hızınız arasındaki fark azalır.

Rotanızdan sapmayı önlemek için gereken düzeltme hareketi rüzgar içine doğru uçağı gerektiği kadar çevirmektir. Rüzgarın yönünü ve hızını bildiğinize göre (eee, simülasyona bu bilgiyi siz verdiniz...) ufak bir trigonometri ve fizik hasabı ile kaç derece rüzgar içine dönerseniz uçağınızın istediğiniz rotadan sapmadan uçacağını da kolayca bulabilirsiniz. Trigonometri ve fizik genelde sevilmeyen dallar olduğundan ve havada uzun hesaplar yapmak da pratik olmadığından pilotlar bu iş için özel programlı hesap makinaları, cetvelleri veya özel rüzgar düzeltmesi kartları kullanırlar. Dergimiz size ilk ikisini hediye edemeyeceğine göre, Tablo 1 'deki grafiğin yardımıyla sizi rahatlatacağım. Tablo'1 deki verilere dayanarak gerekli rüzgar düzeltmesini sağlıklı bir biçimde bulabilirsiniz. Trigonometri ve fizik sevenler, programlı hesap makineleri kullanarak kendi uçuş bilgisayarlarını oluşturabilirler. Tablo 1 deki grafiğin kullanımı ise aşağıdaki gibi:

- Rüzgarın uçağınızın rotasına göre esiş açısını bulun. Tam yan rüzgar 90°, tam baş veya kıç rüzgarı 0° olarak alınır.

- Grafiğin sol alt köşesindeki derece değerleri üzerinde bu değeri bulun.

- Bulduğunuz değerden yukarı doğru çıkarak, 40-30-20-10 şeklinde işaretlenmiş olan rüzgar hızı eğrilerinin biriyle kesişme noktasını bulun. Bu rüzgar değerlerinin aralarındaki değerler için iki eğri arasındaki kesişme noktasını hayalı olarak tesbit edin.

- Grafiğin sağ tarafındaki hız eğrilerinden sizin kullanacağınızı seçin, ve grafiğin sol kısmındaki kesişme noktasının konumunu yatay olarak bu eğri ile kesiştirin.

- Bu yeni bulduğunuz kesişme noktasından aşağıya inerek rüzgar içine vermeniz gereken düzeltme sapmasını bulun.

- Bulduğunuz bu sapmayı soldan rüzgarlar için rota başınızdan çıkarın, sağdan rüzgarlar için ekleyin.

Daha kolay anlaşılması için grafik kendi üzerinde noktalı olarak çizilmiş bir örnek de taşıyor.

İniş ve meydan turu esnasında ise rüzgar daha büyük problemler çıkarır. Meydan turunda ve özellikle de son yaklaşma ba-

SEKIL 2

cağında hesap makineleri ile uğraşamayacağınız muhakkak. Bu durumda gene mantık aynı, düz rotada ilerlemek için rüzgar içine burnunuzu biraz vereceksiniz, ama bu biraz daha tahmini olacak ve ara sıra piste ve diğer referans noktalarına bakarak da meydan turunu daraltıp genişletmediğinizi kontrol etmeniz gerekecek. Bunu da kendi tecrübeleriniz ile kazanacaksınız. Ayrıca belirtmeliyim ki, özellikle son yaklaşma bacağında rudder ile eleron kumandalarını birbirinden ayırmanız gerekecek.

Yan rüzgar inişinde başarılı olmanın püf noktası hız kontrolü, esas bacak planlaması ve esas bacaktan son yaklaşmaya dönüşün düzgün gerçekleştirilmesinde:

- Hızınız demin anlattığım rüzgar ve uçak hızı farkından dolayı normale göre biraz fazla olmalı. Olmalı ki hem yan rüzgardan daha az etkilenin, hem de ileri doğru yer hızınız normale daha yakın olacağından daha iyi süzülün.

- Rüzgar yan bacağında rüzgarı önden veya arkadan alacağınız için esas bacağı da doğrudan etkilemiş olacaksınız. Rüzgarı bu bacakta önden alıyorsanız, biraz daha uzun bekleyip rüzgar altına dönün ve arkadan alıyorsanız da tam tersi daha erken...

- Esas bacaktan son yaklaşmaya dönüş tüm inişlerde önemlidir, çünkü bu dönüş sonunda pist güzel hizalanmamışsa ve siz de kararlı kumandalar vermezseniz, tüm son yaklaşma bacağı boyunca uçakla boğuşursunuz. Aynı rüzgar yan bacağında olduğu gibi rüzgarın hızı sizin esas bacak sürenizi etkiler. Rüzgarı arkadan alıyorsanız, daha seri bir biçimde iniş öncesi kontrolleri yapın ve son yaklaşma dönüşüne de daha sert girmeye hazırlanın. Çünkü vaktiniz normalden az olacak. Tersi durumda ise acele etmeyin ve dönüşü de daha yumuşak yapın.

- Aynı kısa inişlerde olduğu gibi "T" göstergeci ile bir viraj üzerinde uçtuğunuzu ve onu takip ettiğinizi düşünüp son yaklaşmaya tam oturun.

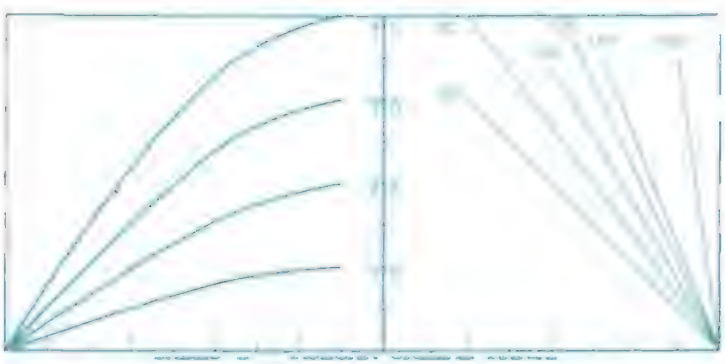
- Son yaklaşmada ise yön değişikliklerini rudder ile yapın ve ya yan rüzgar içine burnu vererek ya da Sideslip manevrası ile (hatırlayın...) süzülme hattını tutturun. Burnu toplamaya başlamadan evvel piste paralel olun ve sonra yere dokunun (Gerçek bir uçakta piste paralel olmadan konarsanız iniş takımlarını kırabilirsiniz mesela...). Rüzgar içine dönüp inmek daha kolaydır. Buna krep tekniği de denir.

Türbülans ...

Rüzgar seçeneğimiz dahilinde bildiğiniz gibi türbülans da verebiliyorsunuz. Türbülans bir benzetme yapılırsa asfalt yoldaki taşlara benzer. Üzerlerinden geçtikçe sarsılırsınız.

Uçağımız da aynı şekilde farklı hava hareketi bölgelerine girdikçe sarsılır ve bu sarsıntılar sonucu da yatışlara girer. Bu yatışların şiddeti direk olarak türbülansın şiddetine bağlıdır.

Yatış demek, dönüş demektir. Bu da türbülanslı bir havada düz rotamızı muhafaza etmek için uçakla boğuşacağız ve çevreden aldığımız referans noktalarını iyi takip edeceğiz demektir.



Özellikle yan rüzgar inişleri sırasında hafif türbülans da koyarsanız, en zor iniş şartlarını elde etmiş (!) olursunuz. Haydi mazohistler, iş başına!...

Hımmm, mırrr, görerek şartlarda uçuşla ilgili anlatacaklarım şimdilik bu kadar. Eksik gördüklerinizi veya merak ettiklerinizi dergimize mektup göndererek mutlaka sorun, çekinmeyin...

Yapay Ufukla Uçuş...

Hava manevraları **yaparken** veya önümüzdeki aylarda başlayacağımız IFR **uçuşlar esnasında** kullanmamız **gereken** te-

mel alet, yapay ufuk veya diğer adıyla durum jiroskobudur. Yapay ufuk. herhangi bir şekilde gerçek ufkun görülemediği veya yorumunun doğru olarak yapılamadığı durumlarda kullanılan ve uçağın yunuslama ve yatış eksenlerindeki pozisyonunu gösteren bir alettir.

Görerek uçuş şartlarında nasıl belli yunuslama açılarında uçağı tırmandırıyor veya süzebiliyorsak. aynı işlemi IFR kullanımda yapay ufukla gerçekleştiririz.

Açık konuşmak gerekirse, FS'nin yapay ufku grafik olarak yetersiz kalacakmış gibi gözüküyor. Bunun sebebi çok az sayıda noktacık ile oluşturulmuş şeklinden kaynaklanıyor. Eğer normal bir uçuşta uçağa yavaşça yunuslama kumandası verir ve kumandanın sonucunu hem görsel hem de yapay ufuktan seyrederseniz, yapay ufkun biraz kaba kaldığını ve bunun için de hassas bir mouse kumandası ile kullanılması gerektiğini rahatça kavrayabilirsiniz. Yaklaşık her 3°ye karşılık gelen yunuslama açısı, yapay ufkun 1 grafik satırlık hareketine karşılık geliyor.

İşin IFR tekniği söz konusu olduğunda ise yapay ufkumuzun hassas olmaması yeterliliğini azaltmadığı gibi, işimizi de oldukça kolaylaştırıyor. Yapay ufukla uçarken hatırda tutulması gereken birinci kural, her zaman için yapay ufka aşırı konsantre olup aşırı ve kaba kumandalar vermemektir. Gerçek bir uçağın yapay ufku oldukça hassastır, ama zaten kumanda vermek sizin göz ve eliniz arasında gelişen bir olay olduğundan sizin hassasiyetiniz önemlidir.

Yapay ufukla ve etrafınızı görmeden uçarken (mesela birazdan bulut içinde uçuşta yapacağımız gibi) temel ve sürekli kontrol edeceğimiz alet yapay ufuktur. Yapay ufuk kullanılarak uçağı sabit bir yunuslama ve yatış açısında tutarız. Bu sabit uçuş durumunda hangi hızla ne yöne uçtuğumuzu, hangi yükseklikte olduğumuzu ve düz mü, süzülerek mi veya -tırmanarak mı uçtuğumuzu ise sırasıyla hız göstergesi ve yön jiroskobu, altimetre ve varyometremizden kontrol ederiz.

IFR uçuş kurallarını uygulayabilmek için çalışmamız gereken temel egzersizlerle yapay ufukla uçarken, istediğimiz durumu diğer aletlerle kontrol etmeyi öğreneceğiz.

Aynı görerek şartlarda olduğu gibi, uçağımızın yapay ufuktaki hangi yunuslama açısında hangi gaz konumunda ne hızla uçtuğunu bilmemiz gerekiyor. Tablo 2'ye bir bakış ile bu konudaki pratik bilgileri alabilirsiniz (Tabii bunlar Cessna 182 için...). Buna benzer tabloları kendiniz de yaparsanız, size büyük kolaylıklar sağlar.

Yapay ufukla uçuş tekniği olarak bu ay, düz uçuş ile sabit varyo tırmanış ve süzülüşleri ile bu hareketlerin dönüşlerle birleştirilmesini göreceğiz.

Yapay Ufukla Düz Uçuş ...

Yapay ufukla düz uçuş çalışırken, ilgin çevre görüntüsünü kapatmayacağız. Bu, sizin yapay ufkun mantığını ve mouse koordinenizi kolaylaştırmanızı sağlayacak. Daha sonra bulut koyarak veya gece karanlığında uçmayı deneyebilirsiniz.

Uçağımızla kalkmadan evvel, yapay ufkun uçak yerde ve düz dururkenki halini aklınızın bir köşesine not edin. Diğer tüm tanımlamalarımı bu konuma göre yapacağım. Bu konumu hatırlamak için suni ufkun ortasındaki işaretlemeleri de kullanın.

Çalışmamıza 3500'te ve 100 knots hızla başlayacağız. Tablo 2'den bakarak bu yükseklikte yaklaşık 1500 RPM'in düz uçuşta 100 knot hız verdiğini görebilirsiniz.

İlk olarak görerek şartlarda 3500'e tırmanın, (iniş takımları kapalıyken) 1500 RPM'e gazı ayarlayın. Sonra artık dışarı bakmayı kesin ve yapay ufka konsantre olun.

Düz uçuş için, bu hızda yapay ufku tutmamız gereken pozisyon yerdeki düz konumunun bir ekran satırı yukarısı. Bu pozisyona gelince yapay ufuk sanki uçağınız çok hafif sola yatmış gibi bir görüntü verecek, aldanmayın, bu bir grafik hatası.

Uçağınızı bu pozisyonda tutmaya devam edin. Diğer çalışmalara geçmeden evvel en önemli konu, yapay ufka kaba kumanda vermemeyi öğrenmek. Aşağı veya yukarı, yapay ufuk kaçtığında hemen ani mouse kumandası vermeyin. Uçağımız zaten oldukça dengeli uçtuğundan yavaş yavaş ve milim milim verilen mouse kumandası birkaç saniye sürse bile. yükseklik fazla değişmez. Ama kaba bir kumanda verirseniz, bunun düz uçuşa zararı çok daha büyük olacaktır.

TABLO 2

Yükseklik	RPM	Hız
1000'-5000'	1250	80 Kn
	1400	90 Kn
	1500	100Kn
	1600	110 Kn

Yapay ufku düz uçuş pozisyonunda tutmaya eliniz alışınca, ilk olarak hız göstergesi ve varyometre ile ilgilenmeye başlayın. Biliyorsunuz, ufak bir hız değişikliğinde bile gerçek ufuk açısı yavaşça değişir. Eğer siz 1500 RPM ile 100 Kn. uçabiliyorken uçağınız 90 Kn. gösteriyorsa, bunun sebebi yapay ufkun hassasiyeti yetmediği için farketmeden hafif bir tırmanışa gireceksiniz demektir.

Bunu engellemek için, belli gazlarda tutmanız gereken hızları iyi bilmeniz ve yorumlamanız gerekiyor. Varyometreyi yalnızca tahminimizin doğruluğunu ispat için ve seyrek olarak kullanacağız.

Eğer bulunduğunuz durumdan değişik düz uçacaksanız aşağıdakileri takip edin:

- Hızınız çok fazla ise gazı kesin, burnu düz uçuş durumunda tutarken istediğiniz hıza gelmesini bekleyin. İstediğiniz hız yaklaşırken motoru gerekli RPM'ye açın.
- Hızınız az ise tam tersi, gazı gerekenden biraz fazla açın, hız istenene gelirken gerekli değere kesin.
- Yapay ufukta gerekli yunuslama açılarını tutun ve hız değişimleri sırasında irtifanızın sabit olup olmadığını altimetre ve varyometre ile tespit edip ufak mouse kumandaları verin.

Son olarak da hafif tırmanışlar veyc birkaç hava manevrası yaptıktan sonra birden düz uçuşa dönmeyi ve yapay ufukla uçmayı deneyin. Bu sizin gaz-hız değerlerine güveninizi ve alışkanlığınızı artırır.

Sabit Süzülme veya Tırmanışlar...

Sabit süzülme veya tırmanışlar için bu sefer de gaz-hız-varyo değerlerini bilmeniz gerekiyor.

Sabit varyo (bu terim sabit süzülme veya tırmanış oranı anlamına gelir...) ile süzülmek veya tırmanmak için:

- Eğer tırmanacaksanız ilkin gerekli değere gazı açın. Burnu hafif (bir iki ekran satırı) yukarı kaldırıp o anki hızınızı koruyun veya istediğiniz tırmanış hızına getirin. Uçağınızın hız değişimi sabitlenene kadar yapay ufku takip edip gerekli düzeltmeleri verin. Daha sonra da istediğiniz varyoda olup olmadığınızı varyometre ile kontrol edin. Bir kural olarak tırmanıştan çıkış kumandasını istediğiniz yüksekliğe tırmanış oranınızın 1/10 kadar kala verin (mesela 1200 fpm. tırmanışı düzeltirken 120 feet kala ters kumanda vermeye başlamalısınız).
- Eğer süzülecekseniz, ilkin gazı gerekli değere kesin. Hızınızın istenen değere azalmasını beklerken, burnu düz uçuş durumunda tutun. Gereken hıza düştüğünüzde yavaşça burun aşağı kumandası verin ve hız saati ile varyometreyi de çapraz kontrola alarak süzülün. Tırmanışta olduğu gibi varyometre'nin 1/10'u kadar yükseklik kala süzülüşten çıkış kumandası verin. Süzülmeler sırasında 500 fpm'dan daha hızlı süzülmemeye çalışın.
- Her iki durumda da tam istediğim varyo ile tımanacağım veya süzüleceğim diye mouse'la abartılı hassaslıkta kumanda vermeyin (çünkü yapay ufkun hassasiyeti ile sınırlıyız).50 RPM gibi ufak gaz değişiklikleri ile hatalarınızı düzeltebilirsiniz.
- Sabit bir tırmanış veya süzülüş ile ilgili gaz-hız-varyo değerinden eminseniz, gazı hareket içerisinde bir kez ayarlayın ve sonra hareket sonuna kadar dokunmayın. Tırmanış veya süzülmeyi varyometre ile değil yapay ufuk ve hız saati ile **kontrol** edin.

Dönüşlerin Birleştirilmesi ...

Yukarıda anlattığım uçuş tekniklerini kaptıktan sonra bunları dönüşlerle ve özellikle de "Standart Dönüş" denilen ve dakikada 180° (3° saniye) dönüşe karşılık gelen dönüşlerle birleştirmeye çalışacağız.

Standart dönüş, dönüş koordinatörü cihazımızda,-temsili uçağın sol ve sağ kanat altlarına çizilmiş çizgilerle belirtilmiştir. Standart dönüş yapmak için uçağımızı, bu temsili uçağın kanadının istediğimiz dönüş yönündeki çizgi ile çakışacak şekilde yatırılması gerekir. Yatış açısı hıza göre değiştiğinden tam bir değer verilemez.

Nümerik Klavye Kontrolleri:

1: Frenler
2: Elevator, burun yukarı
3: Gaz kesme
4: Sola eleron
5: Eleronlan ortala
6: Sağa eleron
8: Burun aşağı
9: Gaz verme
0: Sola rudder
: Sağa rudder

Görüntü ile ilgili Kontroller:

F1: Ana görüntü penceresini aç/kapat
F2: İkincil görüntü penceresini aç/kapat
F3: Harita penceresini aç/kapat
S: Gözlemci uçaktan bakış (Beobachter/Observer)
X: Kokpit bakışı
D: izleyen bakış (Track)
C: Kule (Turn/Tower)
R Sol ön çapraz kabin bakışı
T: Ön ileri kabin bakışı
Y: Sağ ön çapraz kabın bakışı
F: Sol kanat altı bakışı
G: Aşağı bakış
H: Sağ kanat altı bakışı
V: Sol arka çapraz bakış
B: Arkaya bakış
N Sağ arka çapraz bakışı
Kursor tuşları: Bakışı kaydırma
DEL: Bakısı ortalar
F9: Uzağa kaba zoom
F10: Yakına kaba zoom
-: Uzağa hassas zoom
+: Yakma hassas zoom
Backspace: 1 x zoom'a döner
TAB: Ses efektlerim açar/kapar
HELP: Online yardımcı imleci ıçm

Ana Kontroller:

[: Flaplar yukarı
]: Flaplar aşağı
<: Sola rudder
>: Sağa rudder
1: Manyeto şalteri sola
2: Manyeto şalteri sağa
9: Burun yukarı trim
0: Burun aşağı trim
U: iniş takımlarını aç/kapat
I: Karbüratör ısıtıcını aç/kapat
O: 3-D grafik gölgelemesini aç/kapat
P: Pause
L: Gece uçuşu için kabin ışıklandırması
Z: Otomatik pilot açık/kapalı
Q Uçuşu kayıt
A: Gen yükleme

WWI ACE'e Özgü Kontrol Kumandaları:

Shift+W: Savaşı başlatma
Shift+E: Skor bildirimi
Shıft+X: Bomba atma
Space: Makınalı tüfek ile ileri atış

Görerek uçuş şartlarından da bildiğimiz gibi, dönüşler sırasında uçağın burnu aşağı düşme eğilimine girer. Yapay ufuk kullanılarak uçağı istediğiniz konumda döndürmek ise görerek uçuştakinden daha kolay. Ufak bir düşüş yapay ufukta belirdiğinde hemen yavaş bir mouse kumandası ile bunu eski konumuna getirin. Suni ufkun ortasındaki temsili uçak olan _._ şeklindeki göstericinin ortasındaki noktadan yardım almanız her durumda işinizi kolaylaştıracaktır. **Aşağıdaki kuralları unutmayın:**

- Her zaman için düz bir süzülüş veya tırmanışa başlayın, dönüşü sabit tırmanış veya süzülüşü sağladıktan sonra verin. Bunu seri bir biçimde yapmayı öğrenin.
- Eğer 20-30° gibi ufak dönüşler yapacaksanız uçağı fazla yatırmayın. Daha büyükleri için standart dönüş kullanın.

Keskin Dönüşler...

Keskin dönüşlerden kastettiğim, 30°den daha fazla yatışlı dönüşler. Böyle yatışlı dönüşlerde bildiğiniz gibi burun aşağı düşme isteği çok barizdir ve eğer hızınız yeterli değilse dönüşteyken STALL bile olabilirsiniz.

Keskin dönüşleri yaparken püf noktası, aynı görerek şartlarda olduğu gibi, dönüşle birlikte burun yukarı kumandasını zamanında verebilme. Çok yatışlı dönüşlerde size tavsiyem mouse ile yunuslamayı, klavyedeki nümerik bölüm tuşları ile de yatışları kontrol etmeniz.

Normal yatışlı dönüşlerde olduğu gibi yapay ufuktaki temsili uçağın ortasındaki noktayı düz uçuştaki pozisyonunda tutun. VFR sert dönüşlerdeki gibi 30-45° yatışla birlikte büyük bir burun toplama kumandası ve dönüşten çıkarken de gene bu değerlerde büyük bir burun aşağı kumandası vemeye hazırlanın.

Gece ve Bulut İçi Çalışmaları...

Yapay ufka göre uçuş ile ilgili bu kadar bilgiyi de aldıktan sonra, geçen ay gördüğümüz radyo seyrüsefer aleti bilgisine de sahipken, çevre görüntüsünü iyice sınırlandırıp uçmak sizin için pek de zor olmayacaktır. Çevre görüntümüzü sınırlamanın iki yolu var programımızda.

Birinci yol, gökyüzüne bulut ve pist üzerine de sis tabakası yerleştirerek belli yükseklikler arasında görüşümüzü sınırlandırmak. Bulut ve sisin nasıl yaratılacağını geçen ayki yazımızda açıklamıştım, onun için tekrar etmiyorum.

İkinci yol ise, gece uçuşu. Gece uçuşu ufki görüntüyü tam sınırlamadığı için bazen suni ufku kullanmak gerekmeyebiliyor. Ama çevreden referans noktası almanızı engellediği için, radyo seyrüsefer cihazlarının kullanımını çalışmak için güzel bir ortam sağlıyor.

Programımızda gece olmasını, borda panelinin sağında, radyo seyrüsefer cihazlarının frekans seçme kutucuklarının yakınında bulunan saatin üzerine mouse ile gelip zamanı değiştirerek sağlıyoruz. Kışın saat 17'de güneş batıyor ve 18'de gece oluyor, ilkbahar ve sonbaharda akşam saat 19'da gece ise 20'de başlıyor. Yazın ise bu saatler 21 ve 22.

Akşam saatlerinde (daha doğrusu saatinde) borda panelini problemsiz görebiliyorsunuz. Ancak gece olduğunda kabin ışıklandırmasını açmanız gerekiyor.

Kör uçuş çalışması için size basit bir sıralama veriyorum:

- Kalkıştan önce tabanı yaklaşık 500' AGL'de bulut kümesi ayarlayın ve sis koyun. Bu yükseklik, meydan üzerine alçaldıktan sonra size piste dönmek için yeterli süre verir, ama biraz da zorlar.
- Radyo seyrüsefer cihazlarınıza Hk kullanacağınız frekansları kalkıştan **önce** bağlayın. Bulut içine daldıktan itibaren meydana göre ne pozisyonda olduğunuz., s-'s* takip edin.
- Bulut içine girdikten sonra tamamen demin anlattığım temel alet uçuşu tekniklerini kullanın. Dönerken yatışları abartmayın. Bir manevrayı bitirdikten sonra diğerine geçmeden önce VOR ve ADF ile yerinizi bulun.
- Meydana dönmek için VOR kullanacaksanız iki şekilde yaklaşabilirsiniz. Meydana kadar VOR ile sabit yükseklikte gelir. daha sonra süzülmeye başlar ve buluttan çıktıktan sonra planlama ile meydana inebilirsiniz. Veya VOR istasyonu pistlere yakınsa, ineceğiniz pistin pist doğrultusuna karşılık gelen radyale oturup buluttan çıkınca piste dönüp inebilirsiniz.

İkinci yöntem daha mantıklı gözükmekle birlikte, VOR istasyonu pistin çok sağında veya solunda ise birinci yöntemden çok da farklı bir sonuç vermiyor.

Önümüzdeki ay, IFR uçuş çalışmalarımızda artık VOR ve ADF'nin temel mantığını anlamış ve yapay ufukla uçarken bu cihazları tam kullanabilir olmalısınız. Onun için bol bol pratik yapın.

Hadi By'ın ...

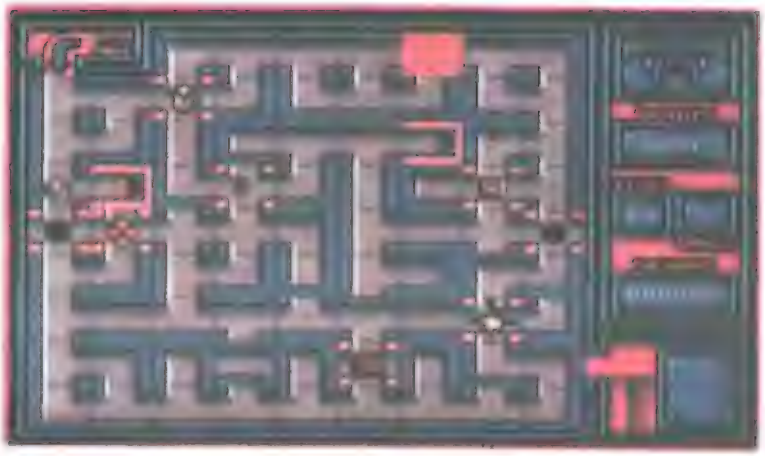
Bu ay herhalde size bol bol pratik yaptıracak çalışmalar verdim. Tekrar özür dileyerek klavye haritasını da yayınlıyorum. Hepinize iyi uçuşlar, gelecek ay IFR'da görüşmek üzere...

TILT

GÖKMEN BAYIN

Özellikle tatil bölgelerindeki eğlence merkezlerinin belli başlı araçları vardır. Bu tür yerlerin çoğunda Arcade makinaları müşterilerin en çok tuttuğu oyun aracı görünümündedir. Bunların yanında kollu şans makinaları da oldukça fazla yer işgal eder. Ancak bu tür araçların içinde biri var ki, eskilik bakımından hepsini geride bırakır. Tarihi yıllar öncesine uzanan bu oyun, küçüklüğümüzde resimleri ve minyatür oyunlarıyla hayal dünyamızı süslerdi. Bu muhteşem oyunun adı, sizin de tahmin ettiğiniz gibi TILT.

Bu oyunu birçok oyunda olduğu gibi ilk olarak Amerikalılar oynamış. Tabii ki ilk TILT'ler günümüzdeki gibi teknolojiden nasiplerini almamışlardı. O dönemin tiltlerinde sadece klasik metal toplar ve bunlara vuracak kollarla birlikte puan haneleri mevcutmuş. Teknolojinin baş döndürücü gelişmesinden payını bu muhteşem araçlar da almış. Günümüzde bu oyunlar tam bir eğlence makinası haline girmiş durumda. Tiltlerin dijital seslerle desteklenmiş olması, İnsanların oynamak için sıra beklemelerine neden oluyor. Ayrıca önünüzdeki panodan aldığınız puanın yanında, makinanın yaptığı yorumları da anında görebiliyorsunuz. Rengarenk ışıklarıyla insanları kendine çekmeyi başaran bu oyun, ülkemizde de son zamanlarda oldukça yaygınlaştı. Birkaç sene önce C-64'te orjinal bir Tilt oyunu zevkle oynamıştık. Grafik açısından yetersiz olmasına rağmen, klasik Tilt oyununun birçok özelliğini taşıyor olmasından dolayı hepimizi bir hayli meşgul etmişti. Yepyeni ve son derece cici bir oyun olan Tilt'in Amiga versiyonu C-64'tekine pek benzemiyor. Aslına bakarsanız GENİAS firması bu oyunda Tilt'in ana mantığını kullanmış. Oyunun oynanmasında da bir takım farklılıklar var. Bunların en başında, oyunun çabukluk ve biraz da zeka oyunu haline dönüştürülmüş olması.



Oyunu yüklediğinizde, ilk olarak önünüze yedi seçenekli bir menü gelir. Bunlardan ilk ikisi, oyunu kaç kişiyle oynayacağınızı seçmeye yarıyor. HALL OF FAME'den o ana kadar yapılmış olan HIGH SCORE'ları görebilirsiniz. Hemen altındaki DIFFUCULTLY ise, oyunun zorluk derecesini ayarlayabilmeniz için hazırlanmış. Dokuz ayrı kademeden istediğiniz birini seçebilirsiniz. EDITOR bölümü ise, oyunu kolaylaştırmak için süper bir yer. Bu bölüme girdiğinizde, önünüze oynadığınız bölümle birlikte bir takım şekiller gelecek. Sol üst köşede oyunun level'larını görmeye yarayan kısım bulunmakta. 50 Level'dan istediğiniz birini dilediğiniz gibi seçebiliyorsunuz. Ekranın sağında ise 11 ayrı geçit şekli göreceksiniz. Bunları ekran üstüne (uygun yerlere olmak koşuluyla) yerleştirebilirsiniz. Alttaki seçeneklerden **RESTORE'u** seçtiğinizde, o ana kadar yaptığınız işlemler geçersiz sayılarak ilk andaki görüntüye geri dönülecektir. **SAVE,** yaptığınız değişiklikleri kaydetmeye; **LOAD** ise bunları yüklemeye yarıyor. **SWAP** ile oyundaki 11 tehlikeyi istediğiniz yere yerleştirip **EXIT** ile bu bölümden ayrılabiliyorsunuz. Ana menüdeki **HELP** kısmından, oyunu nasıl oynayacağınızı görmeniz mümkün.

Oyunu, hem klavye hem de joystick ile oynayabiliyorsunuz. Sizin de görebileceğiniz gibi, oyunun iki temel hareketi var. Bunlardan ilki, topa yön vermek -ki joystick ile oynuyorsanız Fire yardımıyla; klavye İle oynuyorsanız **ALT+CURSOR'lar** ile yapıyorsunuz-, ikincisi ortamdaki labirentlerin şekillerini değiştirmek. Bu şekillerin yerlerini değiştirmek için, yaptığınız hareketleri ALT'sız veya Fire'sız yapmanız gerekiyor. Bira bardağı, paketbeyaz leke, mıknatıs ve kırmızı bir nokta oyunda sizi bekleyen başlıca tehlikelerden. Mıknatıslar ve stop yazıları sizi oyundan bir süre alıkoyuyor. Paket görünümündeki şekil ve kırmızı noktalar size hak kaybettirirken, beyaz leke gücünüzü bir süreliğine azaltıyor. Bira bardağı ise, sizi kısır bir döngü içine sokarak aynı yerde dolaşmanızı sağlıyor ve bundan ancak şekillerin yerlerini değiştirerek kurtulabiliyorsunuz.

Önünüze çıkan mavi ve kırmızı renkli konserveye benzeyen kutuları toplamanız gerekiyor. Bunlar size hem extra toplar verecek, hem de puanınızı arttıracaktır. BONUS sayınız bitene kadar oynama hakkına sahipsiniz. Diğer yandan DEL tuşu ile oyunu dondurabildiğiniz gibi, HELP tuşuyla tekrar başlayabiliyorsunuz. Yine klavyeden U tuşu müziği kapatmaya yararken, Y tuşu tam aksi görevi görmekte. ESC tuşu ise oyunu bitirmekle görevlendirilmiş.

TILT, Amiga'nın oyun dünyasına katılan yeni bir oyun. Başta da söylediğim gibi, gerçeğiyle sadece mantık yönünden bir benzerlikleri söz konusu. Grafik açısından da benzer oyunların kalitesinde oluşu, insanı fazlasıyla tatmin ediyor. Sıcak yaz günlerini hatırlatacak bir nostalji oyununa ihtiyacınız varsa, TILT tam size göre demektir.Gelecek aya kadar hepinize tebessüm dolu günler..

GRAFİK	%80
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	%80

DYLAN DOG

AYKIN ADEMOĞLU

Kahramanımız bir sabah dehşetle uyanır. Ve ardından kendisine bırakılan notu okur. Bu notta, ismi verilen otele gitmesi istenmektedir. Otelde garip şeyler olmaktadır ve bir de cinayet işlenmiştir. Kahramanımız doğruca otele gider ve kapıda manyak tipli bir adam tarafından karşılanır. Adamla biraz muhabbet ettikten sonra, adamın boş bir anını yakalayıp onu hapseder. Tam olayı çözmenin ve suçluyu yakalamanın verdiği zevkle şampanyasını yudumlarken, hapsettiği adam kurtulur. Kahramanımız kısa bir şok geçirdikten sonra, öteki adam bir delikten aşağıya atlar. Tabii, kahramanımızla birlikte. İşte olaylar böylece başlıyor. Kahramanımızın düştüğü yerde,, her taraf cesetlerle dolu. Şimdi, elinizden kaçırdığınız adamı tekrar yakalamalısınız.

Oyuna başladığımızda, her taraf ellerinde sopalar, bıçaklar, tabancalar olan insanlarla dolu. Yumrukla üzerinize gelenler de var. Zaten tabancayı çok az kullanıyorlar. Genellikle kadınların elinde bıçak, erkeklerin elinde ise uzun sopalar oluyor. Oyun bir labirent içerisinde geçiyor. Otel çok büyük. Oyuna ilk başladığınız zaman, elinizde sadece tek bir silah ve bu silahın yedi adet kurşunu var. Silahtan zor durumda kaldığınız zaman yararlanacağınız için, şimdilik yumruğunuzu kullanacaksınız. Ama oyuna başladığınız yerden itibaren iki

ekran sola giderseniz, bir mutfağa gireceksiniz. Burada önünüze çıkan adamı öldürdükten sonra, ekranın sonunda bir bıçak resmi çıkar. Bu resmin üzerine gelip space'e basın. Yeni bir ekran açılacak. Bu ekranda, joystick yardımıyla yukarı doğru olan oku işaretleyin. Artık sizin de bir bıçağınız var. Oyun boyunca karşılaşacağınız ve alabileceğiniz bütün eşyaları böyle alacaksınız. Bıçağı kullanmak içinse, eşya koyulan bölümde bıçağın üzerine gelip, ateş tuşuna basmanız yeterlidir. Silahı kullanmak için de aynı yöntem geçerli. Oyunun ilerleyen bölümlerinde daha değişik silahlar da bulacaksınız. Silahı, sadece silahlı adamlara karşı kullanın. Bıçak sizin işinizi görecektir. Otelin içerisinde dolaşırken teyp, kaset gibi şeyler bulacaksınız. Bunları almalısınız,çünkü oyun içerisinde faydalı olacaklar. Oyundaki joystick hareketleri ise çok kolay:

Sağ+Ateş: Sağa doğru yumruk atma ya da bıçak, silah gibi aletleri sağa doğru kullanma

Sol+Ateş: Sola doğru yumruk atma ya da bıçak, silah gibi aletleri sola doğru kullanma

Sağ+Yukarı: Sağ üst çapraza sıçrama

Sol+Yukarı: Sol üst çapraza sıçrama

Merdivenlerden yukarıya çıkmak için; merdivenlerin önüne gelip, joystick'i sol ya da sağ çapraza itmelisiniz. Oyunda tuşların fonksiyonları ise şöyle:

P --> Oyunu pause etme

F1 --> Oyundan çıkma

A -> Animation on-off

Oyun bunlardan ibaret. Size sadece labirenti, dolayısıyla cinayeti çözmek kalıyor. Oyunu bir harita çıkartarak oynarsanız, daha rahat edersiniz. DYLAN DOG, Simulmondo'nun yaptığı, güzel grafikli bir oyun. Bu oyunun başında hoş saatler geçirebilirsiniz. Oyunun sadece müzikleri kötü. Oynanışı çok kolay. Ben size bu kadarını anlatıyorum. Oyunu alıp almamak size kalmış bir şey.

SIMULMONDO/2 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%85
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

KILLERBALL

GÖKMEN BAYIN

Fantaziler, bugüne kadar insanlığa birçok şey kazandırdı. 100 yıl önce Ay'a gidebilmek, birçok kişi için aşırı hayalperestlikten öte bir şey değildi. Bunun günün birinde gerçekleşebileceğini söyleyenlere o zamanlar pek iyi gözle bakılmıyordu. Sonuçta bu fikri savunanlar da bir parça ütopik düşüncenin esiriydiler. Hayal güçlerini az da olsa kullanarak, bu tip şeyleri kafalarında canlandırabiliyorlardı. Ama yıllar geçtikçe insanoğlu bu hayallerini başarmaya ve yavaş yavaş kendini aşmaya başladı. Bir yap-boz'un parçaları gibi ekler birbirine bağlanınca bir zamanlar imkansız gibi görülen şey gerçekleşti ve insan Ay'da artık kendi ayak izini bırakmıştı. Bugün de yıldızlara ulaşmak belki büyük bir hayal, ama imkansız bir şey değil. Bütün bu anlattıklarımın birazdan anlatmaya çalışacağım Killerball ile ne ilgisi var diyeceksiniz. Aslında çok ilgisi var. Bugün fantazi gibi görülen bir çok oyunun yarın gerçekleşeceğine inanıyorum. Bu size belki çok saçma gelebilir. Ama bugün Ragby'i oynayan Amerikalılar yarın pekala Speedball'u oynayabilirler. Filmlerde kullandıklarını artık günlük hayata aktarabilenler birkaç yıl sonra belki Stromball tipi bir oyun hazırlayabilirler. Bakmışsınız kısa bir süre sonra Killerball aynı oyundaki gibi oynanmaya başlanmış. Sakın bu fikirlere 'olmaz' demeyin. İmkansız diye bir şey aslında yoktur...

Killerball.. Yani Katil Top.. Bir bakıma doğru. Bu oyunda ne ararsanız var. Düşene tekme atma, geriden geleni öldüresiye dirsekleme, omuza alıp yere atma ve daha niceleri. Aslında oyunun pankreastan pek farkı yok. Speedball'u oynayanlar oradaki sertliği çok iyi hatırlarlar. Topu kapana her türlü foulü yapmak serbestti. Nasıl olsa oyunda hakem de yoktu. Bunu fırsat bilen oyuncular birbirlerine acımadan vurabiliyorlardı. Killerball'u oynadıktan sonra, siz buna sertlik falan demeyeceksiniz. Oyunun konusu da bir hayli ilginizi çekecek. Aslında oyunu ilk gördüğümde bir hayli başım döndü. Hatta bu nedenle oyunu pek tanıtabileceğim! tahmin etmiyordum. Ama oyunu oynadıktan sonra bayağı zevkli geldi ve gözlerim olaya ister istemez alıştı. Şimdi dilerseniz, bu ilginç oyunda kısa bir gezintiye çıkalım.

Microids firmasının ürettiği oyunu yüklediğinizde, güzel bir grafik size hoşgeldiniz diyecek ve sonra da karşınıza üçlü bir menü gelecek. **Training** bölümünü seçtikten sonra, oyunu kaç kişi ile oynamak istediğinizi belirliyorsunuz. Daha sonra **Elite, Major League** ve **Minor League'den** oluşan bir menü ekrana gelecek. Bu seçeneklerle, rakiplerinizle yapacağınız karşılaşmalara hemen geçebilirsiniz. İlk olarak, sekiz takım içinden birini kendi takımınız olarak belirlemeniz gerekiyor. Daha sonra da yine bu takımlardan birini rakibiniz olarak seçeceksiniz. Bunun hemen sonrasında maçlara geçeceksiniz. Statın ışıkları birden yanacak ve seyirciler çılgınca takımlarını destekleyecekler. Top, bir borudan fırlatılacak ve müthiş mücadele başlayacak.

Ana menüden Leage ı seçtiğinizde, önünüze bir takımlar listesi gelecek. Kaç kişi ile oynayacaksınız, o kadar Computer'i Human'a çevirmeniz gerekecek. Oyunu bilme derecenize göre **Normali Expert** (kolay) yapabilirsiniz. Okay dediğinizde, eşleşmeler size bildirilecek ve maçlara geçilecektir. İlk ekrana gelen menü'deki **Load** kısmı, daha önce kaydettiğiniz şeylerin yüklenmesine yardımcı olacak. Şimdi gelelim Killerball'da konunun ne olduğuna...

Oyun, yuvarlak bir alanda oynanmakta. Bu alanın etrafında sürekli olarak oyuncular turladığından, başınız biraz dönebilir. Maça her iki grup da beşer kişiden oluşan takımlarıyla başlayacaktır. Aşırı sertlikten dolayı oyuncular sakatlanıp dışarıya alınabilmekte. Ekranın üstünden bir harita ile sürekli olarak olayı ayrıntılarıyla izleyebilirsiniz. Her iki üst köşede ise oyuncularınızın isimlerini görebilirsiniz. Bir sinyal eşliğinde, top bir borudan sahaya fırlatılacak. Topu ilk kapan turlara başlayacak. Tabii arkadan yetişen rakip oyuncular sürekli sertlik yaparak topu sizden kapmaya çalışacak. Bunun yanında arkadaşlarınız da sizi korumaya özen gösterecekler. Ekranın üstünde kahverengi bir ışık göreceksiniz. İşte bu ışık sarıya döndüğünde, elinizdeki topu duvarlarda monteli olan çukurlara sokmaya çalışacaksınız. Bu çukurların nerelerde olduğunu, duvardaki sayılardan takip edebilirsiniz. Dört'ten geriye doğru gelen bu sayıların sonlarında çukurlar bulunmakta. Topu böyle bir anda buraya koyabilirseniz, sayıyı alabilirsiniz.' Sayıyı aldıktan sonra temsili bir resimle bu olay ekrana yansıtılacak. Aslına bakarsanız, bu görüldüğü kadar basit bir şey değil. Çoğu zaman tam topu sokacakken bir rakip arkadan gelip pozisyonunuzu öldürebiliyor. Böyle bir anda da çukuru kaybedebiliyorsunuz ve turlamalar tekrar başlıyor. Tabii aynı şeyi siz de rakibe yapabilmektesiniz.

Oyundaki sertlik hareketleri de mükemmel bir şekilde hazırlanmış. Özellikle rakibinizin omuzlarına çıkıp onu yere indirmek çok zevkli bir şey. Bu tip olayların orijinal ses efektleriyle de desteklenmiş olması oyunun kalitesini arttırmış. Maçların sonuçlarına göre kupayı kimin aldığı ekrana güzel bir grafikle yansıtılıyor Oyunun grafiklerindeki başarıyı da hemen hatırlatalım. Eğer bu tür oyunlara ilginiz varsa, Killer Ball'u kaçırmayın. Belki ilk bir kaç oynayışınızda başınız dönecek, ama ondan sonra mutlaka oyuna alışacaksınız. Gelecek aya kadar hepiniz hoşçakalın...

MICROIDS/1 DİSKET/1 MB

SES	%80
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	%85

POLAT YARIŞÇI & BARIŞ INTEPE

Selam çılgın araba yarışçıları. Sabahtan akşama kadar oynadığınız Lotus disketini artık bir kenara koyabilirsiniz, çünkü şimdi WROOM var. Bu oyun sizi yarış koltuğuna bağlayacak ve bir daha kalkmanıza izin vermeyecek. Oyunun müthiş hızı, bir araba yarışının tüm heyecanını yaşatarak, diğer bütün oyunaları unutturacak. İşte böylesine güzel bir araba yarışını oynamak istiyorsanız, emniyet kemerlerinizi takıp, yazımı okumaya başlıyabilirsiniz.

Geçtiğimiz günlerde durgunlaşan oyun piyasasına arka arkaya çıkan yarış oyunları birdenbire hareket getirdi. Fakat Wroom haricindeki diğer bütün araba yarışları, istenen kapasitede değildi. Çünkü birçoğu gözü rahatsız edecek kadar yavaştı. Aylarca yabancı dergilerde reklamlarını gördüğümüz bu oyunlar, açıkça bizleri hayal kırıklığına uğrattı. Ancak birdenbire Wroom adlı oyun piyasaya çıktı ve hepimizi şaşırttı. Çünkü bu oyunun ismine hiçbir dergide rastlamamıştık. İşin ilginç yanı, bu güne kadar adını sanını duymadığımız bir firmanın başarılı bir oyun yapmış olmasıydı.

Yarış içinde kullanılan vektör grafiklere rağmen, oyun şaşılacak derecede hızlı. Hatta oyun salonlarında rastladığımız arcade makinaları ile, rahatlıkla rekabet edecek düzeyde diyebiliriz. Fakat bu kadar güzel bir oyunun, simülasyondan çok arcade havası taşıması beni üzdü. Bu kadar başarılı bir oyun, simülasyon ağırlıklı olarak işlenseydi, ortaya çok-daha başarılı bir oyun çıkabilirdi. Ama yine de, hem simülasyon severlerin hem de arcade tutkunlarının, bu oyunu severek oynayacaklarından eminim.

Oyunumuz,güzel çizilmiş bir araba resmi ile açılıyor. Daha sonra ise ekranda bir menü beliriyor. Bu menülerden biraz bahsetmek istiyorum.

TRAINING: Bu bölüm, adından da anlaşılacağı gibi, arabanızla istediğiniz bir parkurda ısınma turları atmanızı sağlıyor. Bu seçenek gerçekten çok önemli. Çünkü yarış pistlerini ve arabanızı bu bölüm sayesinde tanıyabilirsiniz. Bence yarışta başarılı olmanın tek yolu parkurları çok iyi tanımaktan geçiyor. Bunun için de, her pistte en az,beş altı tur atmalısınız.

ARCADE: Diğer yarış oyunlarında pek fazla dikkate alınmayan bu seçenek, yarış esnasında geçtiğiniz araba sayısına göre puan almanızı sağlıyor. Yani bu bölümde amaç. geçebildiğiniz kadar çok araba geçip yüksek bir score elde etmek. Yeteri kadar arabayı geçmeyi başarırsanız, diğer tura katılmaya hak kazanmış olursunuz.

RACE: Bu seçenek gerçek yarışta olduğu gibi, sıralama için mücadele etmenizi sağlıyor. Bu bölüm ikiye ayrılmış.Birinci bölümde, yarışa başlama anındaki sıralama için iyi bir derece elde etmek zorundasınız. Zira, yarış içinde başlama posizyonunuz, bu bölümde elde edeceğiniz dereceye göre belirlenecektir.

DEMO: Eğer oyunu yeni aldıysanız,bir fikir edinmek için bu bölümü seçmelisiniz. Oyunun güzel taraflarından biri de, isterseniz joystick, isterseniz mouse ile oyuna kumanda edebilmeniz. Fakat ben ısrarla bu oyunu,joystick yardımıyla oynamanızı tavsiye ederim. Çünkü mouse ile oynarken yoldan çıkmanız işten bile değil. Oyuna eklenen diğer bir kolaylık da,otomatik vites seçeneğinin bulunması. Bu sayede oyun içinde, sık sık vites değiştirme zahmetinden kurtulmuş oluyorsunuz. Tabii, vitesi elle değiştirmenin zevki bir başkadır diyenlere de hak vermemek elde değil. Menülere göz atmaya devam ettiğimizde, ilginç iki seçenekle karşılaşıyoruz. Bu seçeneklerden biri, modem sayesinde karşılıklı olarak kapışmanızı.diğeri ise Link adını verdiğimiz bir kablo yardımıyla bir birine bağlanmış bilgisayarları kullanarak, iki kişinin aynı pistte yarışmasını sağlıyor. Sizin de takdir edeceğiniz gibi, böyle bir menü yardımıyla kapışmanın zevki ve heyecanı kat kat artıyor.

Şimdi de biraz oyun ekranından bahsedelim. Yarışı, arabanızın içinden oynamanız büyük bir avantaj. Sol üst köşede bulunan harita, en büyük yardımcınız. Bu haritaya, göz ucunuzla sık sık bakmanızda yarar var. Özellikle keskin virajlar öncesinde hız kesmenizi, şiddetle tavsiye ediyorum. Aksi takdirde score tabelasındaki yerinizi şimdiden ayırtmış olursunuz. Sağ üst köşede, eğer arcade olarak oynuyorsanız, geçtiğiniz araba sayısı. Race olarak oynuyorsanız, kaçıncı durumda olduğunuzu görebilirsiniz.

Yazımın başında belirttiğim gibi, oyun çok hızlı. Bazen bu yüksek hız, sizi zor durumlarda bırakabiliyor. Bu yüzden oyun ekranından gözünüzü ayırmamanız sizin için hayati önem taşıyor. Aksi takdirde, ne olduğunuzu anlayamadan kendinizi yol dışında bulabilirsiniz. Size verebileceğim bir diğer tavsiye de, arabaları sollarken mutlaka bir parça hız kesmeniz. Özellikle kalabalık bir araba topluluğu ile karşılaştığınızda.hemen yavaşlayıp geçmek için uygun bir düzlük alan beklemeniz sizin açınızdan çok daha iyi bir sonuç verir.

Sonuç olarak, Stunt Car Racer ve Lotustan sonra gördüğüm en iyi araba yarışı diyebiliriz. Kullanılan hızlı vektörler, bir yarış oyuna yaraşır kalitedeki grafik ve ses. etekleri, oyunun güzelliğini arttırıyor. Özellikle oyunun tek disket olması büyük bir avantaj.

İsmini bu oyunla duyuran Lankhor firmasının, bundan sonra da adını sık sık duymayı ümit ediyorum. Gerçekten de çok iyi oyun çıkarmışlar. Okulların açılması nedeniyle kapattığınız bilgisayarınızı, bu oyun için mutlaka açmalısınız. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın.

LANKHOR/1 DİSKET/512 K

GRAFİK	%70
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%80

SIMANT

CEMAYGUN

Bilgisayar oyunları günümüze kadar pek çok aşama geçirdi. Eskiden ufak sembolik karakterlerle oynanan labirent oyunları veya sadece yazılardan oluşan grafiksiz adventurelar normal oyunlar sayılıp oldukça rağbet görürken, bugün bu tip oyunların yüzüne bile bakan yok. Ben eskiden bir Sinclair sahibiydim ve o zamanın strateji oyunları sadece bir harita üzerinde oynanan basit savaş oyunlarından ileri gitmiyordu. Tabii bunların kötü olduğunu söylemiyorum, ama sadece belli bir yaş grubuna hitap ediyordu. Tıpkı anlaşılmayacak derecede zor uçak simülasyonları gibi... Amiga'ya geçtiğimde, zamanında etkisiyle, oyunların imkanlara paralel olarak geliştiğini farkettim. "Defender Of The Crown" gibi bir strateji oyununun varlığı buna en iyi kanıttı. Gelişen sadece oyunların oynanış stili değildi. Konular da değişiyor, gelişiyordu. Ve ben bu tip oyunlara yönelmeye, onlardan daha çok zevk almaya başladım. Birgün, "Sim City" ile tanıştım. Bu oyunu çoğunuz duymuşsunuzdur, ama duymayanlar için kısaca şöyle birşeydi: Oyunda oynanan karakter henüz kurulmamış bir şehrin yöneticisi. Başlarken sadece büyük bir arazi ve oyunun zorluk derecesine göre bir miktar para var. Amaç bu parayla ev, fabrika, alış-veriş merkezi yapılacak alanlar tahsis etmek, yollar, parklar, toplu taşıma sistemleri kurarak şehri büyütmek, geliştirmek. Bunun nesi zor diyebilirsiniz, ama insanları memnun etmek çok zor. Hava kirliliğinden yangınlara, can sıkıntısından trafiğe, işsizlikten fırtınaya kadar her tür sorun var. Bunları önlemek içinde parklar, karakollar, itfaiye istasyonları, hava alanları kurmak gerekiyor. Kısacası bu ufak şehirde de hayat tıpkı gerçekte olduğu gibi neşeleriyle ve üzüntüleriyle akıp gidiyor. Bunu niye anlattığımı sorabilirsiniz, ama pek çoğunuzun da isminden anladığı gibi bu seferki oyunumuz da bu tip bir oyun. Yanlız ufak bir farkla. Bu kez vatandaşlarımızın bir-iki fazla ayağı ve antenleri var! Evet bu sefer kurup geliştirmemiz gereken bir karınca kolonisi!!

Oyundan önce biraz karıncalardan bahsedeyim. Karıncalar koloni halinde yaşayan ve birlikte yaşama konusunda oldukça gelişmiş olan hayvanlardır. Dünyadaki bütün böceklerin %1'ini oluşturmaları onların ne kadar çok olduğu konusunda iyi bir delil. Ayrıca böcekler içinde en uzun ömürlü olanları. Kulakları olmamasına rağmen bacak ve gövdelerindeki bazı organlarla titreşimleri hissedebilirler. Çok güçlüdürler. Kendilerinin 10-20 katı ağırlığındaki şeyleri taşıyabilirler. Ufak beyinleri olmasına rağmen hafızaları çok güçlüdür. Mesela uzun bir kış uykusundan sonra bile bazı şeylerin yerlerini hatırlayabilirler. Birbirleriyle ufak dokunuşlarla, antenlerini birbirine sürterek anlaştıkları gibi bazı kimyasal maddeler yardımıyla da iletişim kurarlar. Mesela bir karınca, yiyecek bulup yuvasına dönerken gövdesinin arkasını yere sürterek bir kimyasal madde bırakır. Diğer karıncalar bu izi takip ederek yiyeceğe ve oradan tekrar yuvaya rahatça gidip gelebilirler. Kraliçe karınca yumurtladığı zaman, işçi karıncalar bu yumurtaları alır ve korurlar. Sıcaklıklarını sabit tutar yumurtaları temizlerler. Kavga zamanında kendilerini hiç düşünmezler. Koloni için dövüşürler. Kaçmazlar, acımazlar. Ölene kadar dövüşürler. Ayrıca bazı karıncalar kavga için bir takım zehirler üretir bunu karşı tarafa fışkırtarak kullanırlar. Tek tek nerdeyse bir hiç olmalarına rağmen, koloni tek bir canlı gibi mükemmel işleyen bir sistemdir. Karıncalar hakkında çok daha fazla bilgiyi oyunun içindeki info seçeneğinde bulabilirsiniz. Burada oldukça detaylı bilgiler ufak, tek renk resimlerle anlatılmış.

Şimdi gelelim oyuna. Oyunun yüklenmesinden başlayalım. Oyun pekçok yerde üç disk, ama eğer sadece 1MB ramınız varsa sadece ikinci disk size yeterli. Çünkü oyunun sadece lores (düşük çözünürlük) versiyonunu oynayabilirsiniz. Workbench yüklendikten sonra oyunun ikinci diskini takın. Bu disk ikonunu iki kez klikledikten sonra açılan pencereden "SimantLores" ikonunu iki kere klikleyin. Oyun yüklenecektir. Buradan sonra karşımıza bir karınca resmi çıkıyor ve müzik çalıyor. Bunu geçtikten sonra karşımıza çıkan ikonlardan şunları seçebiliriz:

TUTORIAL GAME: Eğer bu ikonu seçersek oyuna başladığımızda yukarıda oyunu nasıl oynayacağımıza dair bilgiler çıkıyor. Bize bazı şeyleri tanıtıyor, nasıl yapılacağını anlatıyor ve bundan sonra aynı şeyi bizim yapmamızı istiyor. Eğer bunu doğru yaparsak bir sonraki şeyle ilgili bilgiler çıkıyor. Kısaca oyunun nasıl oynanacağını a'dan z'ye öğretiyor. Yeni başlayanlar için tavsiye ederim.

QUICK GAME: Bu oyunun en basit şekli. Bunu açıklamadan önce biraz SimAnt'ın oyun alanından bahsedeyim. SimAnt'ın dünyası bir evin bahçesi. Bu bahçe belli bölgelere ayrılmış. Tıpkı Powermonger'ın dünyasındaki adalar gibi bu bölgeleri ele geçirmemiz gerekiyor. En büyük düşmanımız ve de rakibimiz kırmızı karıncalar. Biz siyah karıncaların ilk başta bir bölgede bir kolonisi var. Kırmızı karıncalar için de durum aynı. İki koloninin de amacı büyümek, gelişmek ve diğerini yoketmek. Eğer "quick game" seçeneğini seçersek, oyunu sadece bir bölgede oynuyoruz. Basit bir strateji oyunu gibi, tek amaç kendimiz yukarı çıkarken karşı tarafı aşağı çekmek. Büyük ideallerin oyunu değil. Tabii ki tek engel kırmızı karıncalar değil. Yağmur, çim biçme makinası, örümcek ve diğer birtakım karınca yiyen böcekler bizim peşimizde. Tabii ki pekçok karınca hayatını kaybedecek; buna bazen bizim kontrol ettiğimiz karınca da dahil, ama tek önemli olan koloninin yaşaması.

FULL GAME: Bunu seçersek oyunu tamamen oynuyoruz. Amaç, sadece bir bölgede kırmızı karıncaları yoketmek değil bütün bahçede, bölgelerin tümünde koloniler kurarak üstünlüğü ele geçirmek, kırmızı karıncaları kontrol altına almak. Demin büyük idealler diye bahsettiğim ise pekçoğunuzun tahmin edemeyeceği birşey. Bu tüm dünyamızı yani başka bir deyişle bütün evi ele geçirmek. Bunun anlamı, bahçede üstünlüğü ele geçirdikten sonra evin içini de istila etmek. Ev boş bir ev değil; içinde yaşayan insanlar var, köpekleri var. Bu insanlar arada sırada çim biçme makinasıyla veya üstümüze basarak bizi istemeden öldürebilirler. Ama eminim planlarımızı bilseler bunu isteyerek, zevkle yaparlar. Amacımız bu insanlara bile üstünlüğünü kanıtlamaya hevesli, "büyük düşünen" küçük hayvanlara yardım etmek.

EXPERIMENTAL GAME: Bu bölüm oldukça ilginç. İyi birşey olmasa da küçükken çoğumuz karınca yuvalarını bozmuş, onlar üzerinde bazı -çoğu zaman sadistçe- şeyler denemişizdir. Şimdi nostalji zamanı. Eğer bu ikonu seçersek oyun akışı içerisinde karıncalarla pekçok deney yapabiliyoruz, Taşlardan labirentler kurup deli gibi dolaşmalarını seyredebilir, yiyecek verebilir veya alabilir, yollarını bulmak için bıraktıkları kimyasal maddelerden bırakıp tepkilerini ölçebiliriz. Kısacası karıncaların bazı durumlarda nasıl davrandıklarını öğrenmek için her türlü deneyi yapabiliriz. Ve eğer "Full game" seçeneğini beğenmiyor, yanlış tarafı oynadığınızı düşünüyorsanız, hemen biraz böcek ilacıyla onlara kimin patron olduğunu gösterebiliriz.

LOAD GAME: Eskiden oynayıp kaydetti-

ğiniz oyunu yeniden yüklemeye yarar.

Şimdi gelelim oyunun oynanmasına. Bunu için en geniş kapsamlı olan "full game" seçeneğini anlatacağım. Oyunun temeli, nüfusça ve güççe kırmızılardan üstün hale gelip onları yoketmek. Bunun için bize bir sürü karınca lazım. Ve bu oyunda yiyecek demek karınca demek. Herşeyden önce kolonimizin yiyecek ihtiyacını karşılamak gerekli. Oyuna başladığımızda sadece bir kraliçe adayı karıncamız var. Bu sarı ve kanatlı. Oyunda sarı karınca bizim o an emir verdiğimiz karıncadır ve pekçok şeyi o karıncayı kullanarak yaparız. Bu karıncanın üstüne basılı tuttuğumuzda ufak bir menü açılır. Bu menüdeki seçenekler şöyle:

RECURIT 5: Bizim sarı karıncanın yanına 5 tane karınca daha almasını sağlar. Karşı tarafa saldırmaya giderken bu veya altındaki seçeneği birkaç kere üstüste seçerek kendimize ufak bir ordu oluşturabiliriz. Zaten iki karınca cinsi karşılaştığı anda kavga etmeye başlıyorlar. Biz sarı karıncayı nereye götürürsek, bu yanımıza aldığımız karıncalarda onu takip eder. Eğer sarı karıncayı kırmızıların yuvasına götürürsek, ufak çapta bir savaş başlar ve eğer birisi kraliçe karıncayı bulur ve öldürürse oyunu biz kazanırız. Yalnız size tavsiyem, sarı karıncayı iyi korumak ve savaşa giderken bir asker karıncayı sarı karınca olarak kullanmak; çünkü eğer sarı karınca ölürse, yeni doğan bir karınca sarı karınca oluyor ve zaman kaybetmiş oluyoruz. Aynı zamanda sarı karınca ölünce ona bağlı hareket eden diğer karıncalar da dağılıyor. Bunun için yavaş yavaş hareket etmek lazım. Çünkü sarı karınca durunca diğer karıncalar etrafını sarıyor, dolayısıyla dışarıdan gelecek bir tehlikeye karşı korunmuş oluyor.

RECURIT 10: Yukarıdakinin aynısı, yalnız emrimize 10 karınca daha verir.

RELEASE 1/2: Emrimizdeki karıncaların yarısını serbest bırakır.

RELEASE ALL: Emrimizdeki karıncaların tamamını serbest bırakır. Bir yiyecek yığını bulduğumuzda, emrimize 5-10 karınca alıp buraya gittikten sonra bırakırsak, buradaki yiyecekleri toplayıp yuvaya götürürler ve böylece karıncalarımızı çabucak yiyeceğe ulaştırmış oluruz.

EXCHANGE: Sarı karıncayı değiştirmeye yarar. Bunu seçtikten sonra herhangi bir karıncayı kliklersek o, sarı karınca olur.

HELP: Sarı karıncanın kontrolleri hakkında ufak bir bilgi penceresi açar.

Evet, sarı karınca oyunda çok önemli bir yer tutuyor. Ayrıca onunla yapabileceğimiz diğer şeyler de kısaca şöyle: Eğer yüzeyde bir yeri iki kere kliklersek orayı kazıp toprağın altına girer. Toprakta bir yeri iki kere kliklediğimizde, oraya doğru bir tünel kazar ve böylece yuva açmış oluruz. Yüzey görüntüsünde herhangi bir yeri kliklersek, oraya gider. Bir taşa veya yiyeceğe iki kere kliklersek onu alır. Taşları diğer yaratıklara karşı set yapmak için kullanabiliriz. Yiyeceği ise, yuvaya götürüp tünelde herhangi bir yeri klikleyerek bırakabiliriz. Eğer karıncanın sağlığı kritik düzeyin altındaysa (soldaki ikon menüsünde en altta sarı olan karıncanın sağlığıdır ve oradaki çizginin altına düşerse karıncanın hemen yemek yemesi gerekir. Yoksa ölür), aldığı yiyeceği kendi yer. Eğer yüzeye yukarıdan bakarken bu karıncayı bir kere kliklersek, karıncayı ortalayacak şekilde ekranı kaydırır.

Şimdi oyuna dönelim. Kendinize bir yer beğenin ve buraya iki kere basarak bir tünel kazın. Toprak altı görüntüsüne geçince tüneli büyütüp güzel bir yuva yapın. Sonra sarı karıncanın üstüne basılı tutun. Her zamankinden farklı bir menü çıkar. Buradaki ilk seçeneği seçince kanatlı karınca bir kraliçeye dönüşür ve yumurtlamaya başlar. Artık kraliçe karıncayla işimiz bitti. Birazdan yumurtalar çatlayacak ve yeni karıncalar çıkmaya başlayacak. Yeni sarı karıncamızla yapamamız gereken ilk şey, yiyecek bulmak. Bunun için ikonlardan "map" seçeneğini seçin. Yüzeyin bir haritası çıkacak. Burada bir yerlerde bir yığın halinde yeşil şekiller göreceksiniz. Bunlar yiyecekler. Yuvaya göre ne tarafta olduğunu kestirip tekrar öbür ekrana dönün. Bunun için yukarıdaki pulldown menüden "edit"i seçmeniz yeterli. Sonra sarı karıncanızı o tarafa doğru götürün. Bir sürü yeşil yuvarlak gördünüz mü, yiyecekleri buldunuz demektir. Bu tek karınca için yapmamız gereken şey. Fakat koloni için dikkat etmemiz gereken başka şeyler de var. Bunların en önemli ikisi "Behaviour" ve "Caste" menüleri:

BEHAVIOUR: Haritadayken sağ-alttaki ikonları kullanarak (bir üçgen içinde "b" ve "c" harfleri) veya yukarıdaki menülerden seçerek bu iki pencereyi de açabilirsiniz. Şimdi yukarıdaki menüden "Behaviour"u seçelim. Karşımıza çıkan pencerede bir üçgen var ve bunun ortasında da bir yuvarlak. Bu üçgenin üç köşesinde de karıncaların yapabilecekleri işler yazıyor ve bu menü hangisiyle ne kadar uğraşacaklarını belirliyor. Üçgeni klikleyerek yuvarlağı oraya getiririz ve yuvarlak bir köşeye ne kadar yakınsa o işle o oranda çok uğraşırlar. Her işle ne kadar meşgul oldukları o işin yanında % olarak belirtilir. Ayrıca bu pencerede belli durumlar için ayarlanmış 3 set vardır. Bunlardan herhangi birini klikleyerek yuvarlağı otomatikman o değerlere getirebiliriz. Burada seçim yapmamız gereken işler şunlardır:

FORAGE: Karıncaların yuvaya yiyecek getirmeleri.

NURSE: Karıncaların yumurtalarla ve ana karıncayla ilgilenmeleri. Bu çok önemli, eğer çok ihmal edilirse ana karınca açlıktan ölebilir. Bu da oyunun kaybı demektir. Ana karıncayı diğer karıncaların ağızdan yiyecek vererek beslemeleri gerekir. Bunu sarı karıncayla da yapabiliriz. Ana karıncaya önden yaklaşıp dokunursak, yiyecek verdiğimizi ufak bir animasyonla görürüz.

DIG: Karıncaların yuvayı genişletmek için kazı yapmaları. Nüfus arttıkça buna ihtiyaç olacak.

CASTE: Bu menü diğerine çok benzer. Bu kraliçe karıncanın ne tür karınca üreteceğini belirtmeye yarar. Burada da tıpkı "behaviour"da olduğu gibi bir seçim yaparız. Üçgenin içinde yuvarlağın yakın olduğu köşede belirtilen cins karınca daha çok üretilir. Ayrıca bunda da klikledığimizde bu üç cinsin üretimini belli oranlara getiren setler vardır. Bazı durumlarda bunlardan uyanını seçmek daha kolay olur. Cinsler şunlardır:

• **WORKER:** İşçi karınca. Yiyecek toplamak ve yuva kazmak gibi işlerde kullanılır

SOLDIER: Asker karınca. Karşı tarafa saldırmak için idealdir.

BREEDER: "Full game" seçildiğinde başka bölgelerde koloniler kurmak için erkek ve kraliçe karıncalara ihtiyaç vardır. Bu kraliçe karınca kanatlı olduğundan diğer bölgelere uçabilir, oralarda koloni kurabilir. Bu işlemler için "map" ikonu ile haritaya geçtikten sonra sol alttaki "yard" ikonunu kullanarak bahçenin tümünü görün. Orada kaç kraliçe karıncamızın olduğunu görebiliriz. Ayrıca buradaki ikonla karıncaların çiftleşmesini başlatabilir, kraliçe karıncaları yeni koloniler kurmak için başka bölgelere uçurabiliriz.

Bu menülerden çıkmak için arkadaki pencereye kliklememiz yeter (esas oyun penceresine).

Böylece koloni politikasını belirledikten sonra bize sadece endişelenmek ve seyretmek kalıyor, en azından bir süre için. Tabii ki ileri bölümlerde birtakım tedbirler almamız gerekebilir. Ama eğer şimdi bunu yapmayacaksak, boş duracak değiliz. Oyun bize bizim ve karşı karınca ırkının durumu hakkında pekçok bilgi sunuyor. Bunların ilki "history" seçeneği. Yukardaki pulldown menülerin içinde olan bu seçenek seçildiğinde, başlangıçtan bugüne kolonilerin pekçok gelişmesini görebiliriz. Mesela nüfus ve yiyecek stoku gibi. Ayrıca haritada altta bulunan ikonların en sağında ve normal görüntüde (yüzey görüntüsü) ikonların en altında ufak bir grafikle kolonilerin durumu belirtilmiş. Bunların ilki daha detaylı; hem nüfusu hem de sağlık durumunu gösteren grafikler var ve eğer bu grafikleri klikleyip basılı tutarsak çok daha detaylı bilgi veren bir pencereyle karşılaşıyoruz. Burada iki ırkında her cins karıncadan kaçar tane olduğu gösterilmiş. Ayrıca yine yukarıdaki menüdeki "status" seçeneği ile bilgi edinebiliriz.

Oyunda unutmamamız gereken şey, yiyeceğin sınırlı olmasıdır. Ve eğer bir yiyecek bizdeyse onlarda olamaz. Yani, eğer biz yiyeceklerin hepsini toplarsak onlara pek birşey kalmaz. Üreyemezler, ölürler.

Oyunda toplam sayıya oranla az miktarda karıncaya zarar vermesine rağmen, kırmızı karıncalardan çok daha zararlı olan şeyler var. Bunların başında evin sahipleri ve diğer böcekler geliyor. Bunlar en büyük zararı sarı karıncayı öldürünce veriyorlar. Mesela tam savaşa giderken birinin gelip liderimizin üstüne basması hiç hoş değil. Ve bunlara karşı çoğu zaman birşey yapamıyoruz. Kim çim biçme makinasına engel olabilir ki? Onun için işimiz biraz da şansa kalmış.

Kısacası SimAnt'te yaptığımız bir nevi çocuk bakıcılığı gibi birşey. Oyunun oynanışı oldukça basit, pekçok şeyi kendileri halledebiliyorlar. Biz sadece bazı şeylere yön veriyoruz. Ama tabii bu böyle olmak zorunda-değil. Eğer şu koca beynimizin onlarınkinden daha iyi çalıştığını kanıtlamak istiyorsak, yeni bir şeyler deneyebilir, doğadakilerden çok daha üstün hatta bir tehlike unsuru sayılabilecek bir karınca kolonisi yaratabiliriz. Yazının sonunda, her zamanki gibi ikonların ve menülerin açıklamalarını yapacağım.

PULLDOWN MENÜLER:

FİLE MENÜSÜ:

ABOUT: Oyun hakkında bilgi verir.
NEW: Oyuna yeniden başlamak için.
OPEN: Eskiden kaydedilmiş bir oyunu tekrar yükleme.
SAVE: Oyunu yüklendiği isimle tekrar kaydetme. Eğer oyunu kaydederken yeni bir isim vermek istemiyor eskisinin üstüne kaydetmek istiyorsanız, bu seçeneği kullanın.
SAVE AS: Oyuna yeni bir isim vererek kaydetme.
QUIT: Oyundan çıkma.
WINDOW MENÜSÜ:
EDIT: Oyunda yüzeyde gezinmek için veya yuva kazmak, yuvada gezmek için bu seçeneği seçin. Yuva kazarken veya yuvada gezerken yukarı doğru gittiğinizde, mavi gökyüzü ve otları görürsünüz. Eğer burayı iki kere kliklerseniz yüzeye çıkarsınız. Yalnız dikkat edin hayati tehlike başlıyor. Yüzeyden yuvanın güvenli ortamına dönmek için yuvanın ağzını bulun ve klikleyin. Tekrar toprakaltı görüntüsüne geçeceksiniz.
MAP: Haritayı açmaya yarar. Eğer yüzey görüntüsünde isek yüzeyin haritası, toprağın altında isek yuvanın haritası (yandan görünüş) çıkar. Yüzeyin haritasından yiyecekleri, kırmızı karıncaların yuvasının ve kendi yuvamızın yerini ve örümcek gibi birtakım zararlıları görebiliriz. Ayrıca ekranda bulunan ufak dikdörtgen o an "edit" penceresinde baktığımız yeri gösterir. Bir yeri kliklersek, bu dikdörtgen oraya gider ve "edit" penceresine geçtiğimizde o alanı görürüz.
BEHAVIOUR: Yukarıda bahsettiğim ve karıncaların hangi oranda hangi işle uğraşacaklarını ayarlamaya yarayan pencereyi açar. Tercihler Forage (yiyecek toplama), Dig (yuva kazma) ve Nurse (bakım)'dır.
CASTE: Bu da tıpkı bir üstteki şık gibi bir pencere açar. Fakat bu seferki pencereden yeni doğan karıncaların hangi oranda hangi cinsten olacağını belirleriz. Tercihler Worker (işçi), Soldier (asker) ve Breeder (üremeye yarıyan kraliçe ve erkek karıncalaradır.
HISTORY: Oyunun başlangıcından bu ana kadar iki ırkında sağlık, yiyecek gibi özelliklerindeki gelişmelerin grafiklerini verir.
INFO: Karıncalar ve oyun hakkında çok geniş bir bilgi. Bunu seçtiğinizde sol tarafta, bazen resimlerin üstünde etrafı çizili kelimeler göreceksiniz. Bunlara kliklediğinizde o alt konudaki yazılar açılır. Ayrıca yazıda daha koyu yazılmış kelimeler göreceksiniz. Bunları kliklerseniz, kelimenin kısa bir açıklamasını görürsünüz. Alttaki "top" ikonu ile en baştaki menüye, "back" ikonu ile bir üst menüye .ve "previous" ikonu ilede bir önceki sayfaya dönebilirsiniz. Herhangi bir pencere gibi sol üstteki kutucuğu klikleyerek çıkabilirsiniz.
STATUS: Bu seçenekle oyundaki başarımız hakkındaki bilgileri alabiliriz. Mesela kaç yumurta çatladığını, kaç savaş kazandığımızı, bu bölgenin ve dünyanın % kaçını istila ettiğimizi, evin % kaçını istila ettiğimizi ve kolonilerimizin sayısını buradan öğrenebiliriz. Ayrıca bütün bunlara karşılık elde ettiğimiz puanı da bu pencereden öğrenebiliriz.
VIEW MENÜSÜ:
YARD: Bu, görebileceğimiz harita çeşitlerinden biridir. Bu seçeneği seçtiğimizde, bizim dünyamızın yani evin bütün bahçesinin haritası çıkar. Evin içi gözükmez, sadece bahçe gözükür. Bahçe, kare bölgelere bölünmüştür ve kolonimizin olduğu bölge mavi yanıp söner. Bir bölgede üstünlüğü ele geçirip başka bir bölgeye geçmek için, yani yeni bir koloni kurmak için bu haritayı kullanabiliriz.
HOUSE: Bir üsttekinin aynısıdır, yalnız bu sefer evin içi de gözükür.
STRATEGIC: Üsttekilere benzer bir haritadır yalnız bütün oyun alanı (ev dahil) bölgelere ayrılmış olarak, tek bir alan gibi gözükür. Yalnız evin olduğu yerin çevresinde kırmızı bir çizgi vardır, ev gözükmez. Kolonimizin bulunduğu alan yine mavi yanıp söner.
GRAPHIC: Bir üstteki haritanın hemen hemen aynısıdır, fakat tek farkı kolonilerin bulunduğu bölgelerde kolonilerin bir bar grafiği ile gösterilmesidir. Böylece hangi bölgede bizim kolonimizin, hangi bölgede karşı kolonininin üstün olduğunu bu haritaya bakarak anlayabiliriz.
SURFACE: Yüzeyin haritası. Edit penceresinde iken ilk başta "map" seçeneğini seçtiğimizde de direk bu haritaya gireriz.
BLACK NEST: Siyah karıncaların yuvalarının haritası. Bu yuvanın toprak altındaki haritasıdır. Eğer yuvada, tünellerdeyken "map" seçeneğini seçersek, direk bu harita karşımıza çıkar.
RED NEST: Yukarıdakiyle aynı işlevi görür. Yalnız bu sefer kırmızı karıncaların yuvasının haritasını gösterir.
OPTIONS MENÜSÜ:
Bu menüde oyundaki müzik, ses efektleri, mesajlar, olayların bildirilmesi gibi birtakım özellikler hakkındaki seçimimiz vardır. Bunları dilediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.
SPEED MENUSU:
Bu menüdeki ilk seçenek olan "pause", oyunu dondurmaya yarar. Diğer seçenekler ise azdan çoğa doğru dizilmiş olan oyunun hız seçimidir. Hız arttıkça animasyon kareleri azalır. Mesela karınca yüzey görüntüsünde klikliediğiniz yere, oyunun hızına göre bir veya birkaç adımda gelir. Tercih size kalmış.
Evet şimdi sıra son kısımda; ikonların açıklanması:
EDIT EKRANINDAKİ İKONLAR:
Ana ekran diyebileceğimiz bu ekrandaki ikonlar, yukarıdan aşağı sırasıyla şöyledir:
1) **MAP:** Bu ikon haritayı açmaya yarar. En son hangi haritada bıraktıysak o açılır. Eğer diğer haritaları seçmezsek; eğer karınca yüzeydeyse yüzey haritası, toprağın altındaysa yuva haritası açılır.
2) ?: Bu ikon menüdeki ikonların ne olduğunu gösteren yazıları açar. Basılı tuttuğumuz sürece bu yazılar kalırlar.

3) Bu sadece **"experimental game"** seçeneği ile oyuna başladığımıza kullanılır. Oyun ilk başladığında büyüteç şeklindedir. Bunu klikleyerek basılı tuttuğumuzda, yeni bir menü açılır. Buradaki seçenekler şunlar:
Ant Info: Herhangi bir karınca hakkında bilgi edinmek için kullanılır.
Barriers: Taş veya duvar koymak için kullanılır. Böylece labirentler yapıp karıncalarımızla manyakça oyunlar oynayabiliriz.
Dig/Fill: Toprağı kazmak veya doldurmak için kullanılır. Maksat karıncalara işkence olsun.
Add Ants: Oyuna siyah veya kırmızı karınca eklemek için kullanılır.
Add Food: Oyuna yiyecek eklemek için kullanılır.
Drop Trails: Karıncaların yön bulmak ve bazı bölgeleri tanımak için kullandıkları kimyasal maddelerden bırakmak için kullanılır. Böylece onları şaşırtabiliriz, tabii sadece deney amacıyla, bir art niyet yok (Hehehehee!!!).
Insecticide: Bu en sadistçe yöntem. Bu bir böcek ilacı. Yine bilim adına örümcek karınca gibi birtakım hayvanların böcek ilacına karşı tepkilerini ölçüyoruz. Bizim mutfağı ikidebir istila ettikleri için intikam falan almıyoruz kesinlikle. Sadece bilim. Zaten başka ne olabilir ki?
Bu yukarıdaki seçenekleri kullanarak koyduğumuz şeyleri kaldırmaya karar verirsek (vicdan azabı), neyi kaldıracaksak menüden onu seçip aynı işlemi "del" tuşuna basarak tekrarlamamız yeter.
Start Game: Bu seçenek oyuna başlamaya yarar. Bu seçenekle ikon değişir Eğer işler iyi gitmiyorsa ve kuralları biraz değiştirmek istersek yine bu ikonu kullanarak tekrar oyunu durdurabilir ve ilk haline dönen ikondaki özellikleri kullanarak yeni kuralları koyabiliriz. Unutmayın bu ikon sadece "experimetal game" seçeneğinde çalışır.
3) Bu ikon tekrar yüzey haritasına dönmemizi sağlar.
4) Bu ikon bizi siyah karıncaların yuvasına götürür (sadece görüntüyü, sarı karınca yerinde kalır).
5) Bu ikon bizi kırmızı karıncaların yuvasına götürür.
6) Bu ikon ekranı sarı karıncanın olduğu yere götürür.
7) Bu ikon ise ekranı örümceğin olduğu yere götürür.
8) Bu ikon ekranı siyah kraliçe karıncanın olduğu yere götürür.
9) Bu ikon ekranı kırmızı kraliçe karıncanın olduğu yere götürür.
10) Bu ikon oyunu dondurur.
11) Bu ikonu klikleyerek basılı tuttuğunuzda, karşınıza ufak bir menü çıkar. Daha önce de bahsettiğim gibi karıncalar yiyecek bulduklarında veya bir bölgeyi kendi bölgeleri ilan edip koruduklarında oraya birtakım kimyasal maddeler bırakırlar. Bu seçenekleri açtığımızda bu izleri görebiliriz. Eğer "0" tuşuna basarsak, karıncaların işaretli bölgeleri korumasını sağlayan alarm izi bırakabiliriz. Karıncamızın dolaştıkça bu izi bıraktığını göreceksiniz. Tekrar "0" tuşuna basarak iz bırakmayı bitirebiliriz. Ayrıca bir izin üstünden ne kadar geçilirse, o iz o kadar güçlenir. Şimdi gelelim menüdeki seçeneklere:
OFF: İzlerin görünmesini durdurur. Tabii izler durduğu için bu karıncaların hareketini etkilemez.
ALARM: Korumak için işaretlemiş alanları gösterir.
BLACK NEST: Siyahların yuvalarını işaretleyen izleri gösterir.
BLACK TRAIL: Siyahların yiyecek yollarını işaretleyen izleri gösterir.
RED NEST: Kırmızı karıncaların yuva izlerini gösterir.
RED TRIAL: Kırmızı karıncaların yol izlerini gösterir.
Bütün bu ikonların altında ise sırasıyla sarı karıncanın, siyah karıncaların ve kırmı-

zı karıncaların sağlık durumunu gösteren üç grafik vardır. Sağlık yiyecekle alakalı olduğundan, eğer sarı karıncanın sağlığı oradaki sınır çizgisinin altına düşerse, karıncanın hemen yemek yemesi gerekir. Zaten böyle bir durumda aldığı yemeği taşımaz, kendi yer. Eğer yiyecek bulamazsa ölür.

YÜZEY HARİTASINDAKİ İKONLAR:

Alt sırada yer alan ikonlar soldan sağa sırasıyla şöyledir:

YARD: Yukarıda açıklanmış olan bahçe haritasını açar.

SURFACE: Eğer yuvaların haritasını görüyorsak bu ikonla yüzey haritasına tekrar dönebiliriz.

BLACK NEST: Siyah karıncaların yuva haritası.

RED NEST: Kırmızı karıncaların yuva haritası.

SCENT: Üstüste bulunan bu iki ikondan ilki siyahların yuva çevresi izlerini, ikincisi ise yiyeceğe giden yol izlerini gösterir.

ALARM SCENT: Karıncaların koruma izlerini gösterir.

SCENT: Yukarıdakinin aynısıdır, yalnız kırmızı karıncaların izlerini gösterir.

Bundan sonraki ikonlar önce üst sıra olmak üzere şöyledir.

1) Karıncaların gittikleri yolda iz bırakmalarını sağlar böylece haritadan yollarını takip edebiliriz.
2) Sarı karıncayı ekranın ortasına alacak şekilde ekranı kaydırır.
3) Boş ikon.
4) Deney menusunu açar.
5) Behaviour penceresini açar.
6) Caste penceresini açar.
7) History penceresini açar (grafikler).
8) Karıncalar hakkında bilgi bulunan Info penceresini açar.
9) Diğer menülerde de olduğu gibi soru işareti o menüdeki ikonların ne olduğuna dair kısa bir bilgi çıkarır.

Bundan sonra yer alan grafikler ise sırasıyla siyah ve kırmızı karıncaların nüfus ve sağlık durumunu gösterir. Burayı klikleyip basılı tutarsak, her cins karıncadan ne kadar olduğunu gösteren daha detaylı bilgiler alabiliriz.

Yard, Strategic, House ve Graphic haritalarındaki ikonlar hemen hemen aynıdır. Zaten bu haritalarda sadece Full Game seçeneğinde gereklidir. Bu ikonlar sırayla şöyledir:

YARD: Evin bahçesinin haritasına geçer.

PATCH: Yüzey ve yuva haritalarını görebileceğimiz, yukarıda açıkladığım haritaya geçmeye yarar.

HOUSE: Evin içini de gösteren daha detaylı bir haritadır.

STRATEGIC 1: Menülerde açıklanmış olan Strategic haritasına geçmeye yarar.

STRATEGIC 2: Yine yukarıda menüleri açıklarken bahsettiğim Graphic haritasına geçmeye yarar.

MATE: Karıncaların çiftleşmesini başlatmak için kullanılır.

QUEEN: Burada yeni koloni kurmak için kullanabileceğimiz elimizdeki kraliçe karıncaların sayısı gösterilir.

AUTO/MANUAL: Yeni kraliçe karıncanın yeni bir yere yerleştirilmesinin otomatik olarak mı yapılacağını, yoksa bizim kendimizin mi yapacağını belirtir.

PLACE: Elimizdeki kraliçe karıncaları koloni kurmak için yeni bir bölgeye yerleştirmeye yarar.

?: Tıpkı diğer menülerdeki gibi, bu menüdeki ikonların ufak bir açıklamasını verir.

Bunların sağında yeralan barlar, sırasıyla siyah ve kırmızı karıncaların nüfusunu gösterir.

Evet yazımı bitirirken oyun hakkında birkaç birşey söylemek istiyorum. Bu **oyun** açılış ekranındaki müzik ve grafiğin ima ettiği gibi teknik açıdan oldukça zayıf. Daha iyisi yapılabilir miydi bilmiyorum. Zaten Sim City'de bu yönden oldukça zayıftı. Pencerelerin yavaş (sanki zaman hiç geçmiyor) açılıp kapanması, bir ikona basıldığında tepki almak için uzun süre beklenmesi, ekranın kaymasının bir PC oyununu andırması benim gibi Populous ve Powermonger gibi bu yönden üstün oyunlara alışmış kişilerin hevesini oldukça kırabilir. Hatta bir ara "bu yazıyı neden üstüme aldım, bu oyun oynanmaz ki!" diye kendime kızdığım bile oldu. Fakat biraz sabredince ve özellikle karıncalar hakkında o kadar çok şey öğrenince insanın gözü bu kusurları görmez oluyor. Oyundan büyük bir zevk alarak oynamaya başlıyor. Oyuna karıncalar üzerinde deney yapma olanağını koyacak kadar kendilerine güvendiklerine göre, oyunun çok gerçekçi yapılmış olması gerkir. Bence vakit ayırmayı hakeden bir oyun. Eğer bol vaktiniz varsa, mutlaka ele geçirin ve sakın oyunun içinde karıncalar hakkında yazılanları okumayı unutmayın. Bu oyunu kat kat zevkli kılıyor. Hepinize bol böcekli günler.

MAXIS/1 MB 3 DİSKET

GRAFİK	%65
SES	%50
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%78

Mercenary 3

F. Kağan Gür kaynak

Vektör grafiklerden hoşlanıyorsanız, canınız zor bir adventure oynamak istiyorsa, tam size göre bir oyunumuz var: Mercenary 3. Mercenary 3, oldukça başarılı olan Damocles'in devamı niteliğinde. Oyunu oynamak için Damocles'i oynamış olmak gerekmiyor, ne var ki Damocles'i bilenler oyunda hiç yabancılık çekmeyecekler. Kısaca konuyu özetleyelim:

Dialis güneş sisteminde bulunan gezegenlerden Erisin başkanı Margaret, bir maceracı olan sizden yardım ister. Bir kuyrukluyıldız (Damocles), bir süre sonra Eriş gezegenine çarpacaktır. Margaret, sizden 20 milyon ECU (Para birimi) karşılığında bu kuyrukluyıldızı durdurmanızı ister. Bu görevi tamamlamak Damocles oyununun temel amacını oluşturuyordu. Mercenary 3'te ise kendinizi bir hapishanede buluyorsunuz. Cezanız bitmiş ve hapishaneden salıveriliyorsunuz. Bu ne mutluluk diyorsunuz. İşte yine Dialis sisteminizdesiniz, cebinizde 60 küsur milyon para var (Oh Oh ne güzel). Ancak hayat biraz değişmiş. Hapishane müdürü P C Bil ismindeki birinini sizi görmek istediğini söylüyor ve değişik uygulamalar hakkında bilgi vermeye başlıyor.

Oyuna biraz sonra yeniden döneriz, şimdi oyuna yabancı olanlar için biraz oyunun kumandasından ve ekran düzeninden söz etmek istiyorum. Oyunda heryeri üç boyutlu olarak görebiliyor, açık olması şartı ile tüm binalara girebiliyor, katlarını gezip araştırabiliyorsunuz. Bunun yanında değişik ulaşım araçlarından yaralanabiliyorsunuz. Oyunun belki en güzel yanlarından biri, oyuncuya bir dünya yaratması. Bu oyunda belirli yerlerde belirli hareketler yapmak gerekmiyor, bulduğunuz bir eşya muhakkak oyunun sonu için gerekli bir eşya olmuyor. Ayrıca gezilecek yerler belirli şehirlerin belirli sokakları değil, kiminde birkaç şehir bulunan, kiminde ise birşey olmayan 20 küsur gezegen!!!! Ekranın alt kısmını bir kumanda paneli kaplıyor. Bu panelin en solunda kırmızı çubuk sıcaklık göstergesi, sağına doğru hangi gezegende olduğumuzu belirten yazı, altında aracımızın düşeyle yaptığı açı, bu ikisinin sağında en üstte hızımız, altında gezegen üzerindeki koordinatlarımız, yanında ada üzerinde koordinatlarımız, daha sağ yanında yükseklik göstergesi, en altta ise pusula var. Ortada bulunan ekranın kumandalarına biraz sonra geleceğiz. Daha sağdaki göstergede, taşıdığımız aletleri ve taşıma kapasitemizi belirleyen mavi çubuğu görüyoruz. Bunun altında para miktarı ve en altta ise üç uyarı ışığı (Yükseklik 100 metrenin altında, düşmanlar var, koşma modu) ve zaman göstergesi yer alıyor; en sağdaki çubuk basınç değerini gösteriyor. Tüm mesajlar bu göstergelerin üzerinde yer alan bir satırlık boşluğa çıkıyor.

Karakterimizi hareket ettirmek için Joystick kullanıyoruz. Başka seçeneğimiz yok. R tuşu ile koşma moduna girersiniz; W tuşu sizi tekrar yürüme durumuna getirir. Kapılar açılabiliyorsa, siz yaklaşırken otomatik olarak açılacaktır. Bazı ufak odalar aslında asansördür. Bunları duvarlarında bulunan işaretlerden (1-9 veya B ve G) ayırt edebilirsiniz. İstediğiniz kata çıkmak için katın numarasına ya da B (bodrum) veya G (Zemin) tuşlarına basabilirsiniz. Bir binada hangi katların olduğunu, ancak deneyerek bulabilirsiniz. Elinizdeki eşyaları görebilmek için sol ve sağ **ok** tuşlarını, eğer fonksiyonu olan bir eşya ise çalıştırmak için **Enter** tuşunu, eşyanın fonksiyonlarını kontrol edebilmek için ise nümerik klavyede + ve - tuşlarını kullanabilirsiniz. Önünüzde bulunan bir eşyayı yukarı ok tuşu ile alarak aşağı ok tuşu ile bırakabilirsiniz. Yanınızda ilk başta bir taksi kartı bir otobüs pasosu ve ACME universal adı verilen bir uzay giysisi bulunuyor. Bu giysi sayesinde aşırı sıcaklık ve basınca dayanabiliyorsunuz. Bir araca binebilmek için (eğer binebilecek kartınız var ise veya aracın anahtarını almışsanız) B tuşunu ve inmek için ise L tuşunu kullanıyorsunuz. Araç kendi kontrolünüzde ise **1-0** tuşları ile kademeli olarak ileri veya **F1-F10** tuşları ile kademeli olarak geri gidebilirsiniz. Bir uzay gemisinde iseniz **Esc** tuşu ile atmosfer dışına çıkabilirsiniz. Çarpmalarda ölmüyorsunuz, sadece arcın dışına çıkıyorsunuz. B tuşuna basarak yeniden aracınıza binebilirsiniz. Yürümek dışında kullanılabilecek değişik araçlar var. İlk olarak kendi kullanamadığınız araçlar: (Evet yenilikler var!!)

Otobüs: Binebilmek için Bus pass kartını seçmeli, bir durak yerinde olmalısınız. Otobüs her durakta duracaktır; bu esnada otobüse yetişip B İle binebilirsiniz. Bus Pass kartında gelecek durağın ismi yazacaktır. İnmek istediğinizde L tuşuna basın, otobüs sizi ilk durakta atacaktır. Otobüslerin numaralarına dikkat edin.

Taksi: Binebilmek için taksi kartını seçmeli (Oklarla taxi card'ı bulun sonra Enter tuşuna basın). Nümerik klavyede * tuşuna basarak taksiyi bulunduğunuz yere çağırabilirsiniz. Yine nümerik klavyede +/- tuşları ile istediğiniz hedefi seçerek tekrar * tuşuna basmanız gerekiyor. Hedefe gelince hemen L tuşu ile inin. Taksi çok pahalı bir ulaşım aracı, kısa sürede bu araçtan vaz geçeceksiniz. Hele bir de robot sürücüler size tüm adayı dolaştırdıktan sonra. Bir adada ya otobüs ya da taksi servisi var. Eğer taksi varsa, taksi kartı gelince * tuşuna bastığınızda ses çıkacaktır.

Uzay mekiği: Yine para karşılığı sizi bir gezegenden diğerine götürecektir. Genelde bağlantılar tektir, yani bir uzay alanından sadece bir yere gemi kalkar. Birden çok adası olan Eriş, Dion ve Gaea gibi gezegenlerde benzer taşıtlarla adalar arası seferler yapılır.

Bazı uzay istasyonlarında kiralık araçlar bulunmakta. Anahtarları uzay alanının içinde olan bu araçları kullandıkça para kay-

bedeceksiniz. Yine de taksiden daha akıllıca. Bunların yanında anahtarlarını bulabileceğiniz araçlar var. Üç türü bulunan araçlarından, ilki arabalar. Sadece yüzeyde gidebilirler ve çok pratik değiller, ikinci sırada uçaklar gelir; uzay gemilerinden farkları, atmosfer içinde kalmaları. Tabii ki Damocles'ten alıştığınız ışınlama kutuları da var. Bu on adet siyah kutu ile önemli yerler arasında anında seyahat edebiliyorsunuz. Tabii ki bu kutuların yerleri biraz değişmiş. İşte size tüm kutuların yerleri:

Numara	Gezegen	Koordinat	Yer ismi
0	Tolosa	02-01 PC	Bil Party HQ
1	Bachhus	01-08 East	Strip SpacePort
2	Eris	08-03	ETA-House (Capitol City)
3	Metis	00-06	Dooberties Solicitors
4	Vesta	04-06	Vesta Parliament
5	Logos	04-02	DHSS House
6	Gaea	08-08	Trade Commision
7	Clotho	01-00	Bil Industries
8	Dion	03-14	Verdant Party HQ
9	Eris	03-02	Writers Guild (Velos City)

Her kutunun iki girişi var. Yukarı oktan girerseniz bir sonraki kutuya, aşağı oktan girerseniz bir önceki kutuya ışınlanırsınız. Yok eğer bir uzay gemisi alıp kullanmaya kalkarsanız, oyunda Görecelik kuramının işlediğini hatırlatalım, gezegenler arası hızla hareket edince zaman hızlanıyor.

Oyunda dükkan niteliğinde olan belirli bir bina türü var. Bu binanın vitrininde bir eşya olabilir. Bu takdirde arkadaki duvarda bu eşyanın fiyatı yazacaktır. Eğer eşyayı satın almak istiyorsanız, içeri girip eşyayı alın (para kaybederek). Camekan boşsa bu dükkana birşeyler satabilirsiniz demektir. Camekanlı odaya girip satmak istediğiniz eşyayı bırakın. Eğer duvarda belirtilen fiyat tatminkar ise, odadan çıkarak satışı tamamlayın. Oyunun kayıt menüsüne gelebilmek için ise **Help** tuşunu kullanın. Eh, artık oyuna hazır sayılırsınız.

Hatırlarsınız, en son hapishaneden çıkmıştık. Bizi P C Bil arıyormuş, aklınıza birçok soru takılıyor, taksiler vızır vızır geçiyor, derken karşıda adımıza gelen bir mektup var. Mektup Margeret'ten. Zavallı Margaret emekli oluyormuş, yerine başkan olarak büyük ihtimalle P C Bil seçilecekmiş, falan filan. Hemen bir taksi ile Uzay istasyonuna gidiyoruz. Masraflar Bil amcadan. Araç dört saatlik bir yolculuktan sonra Tolosa'ya iniyor. Buradan Bil amca'dan olmak üzere bir taksiye biniyoruz ve adamın karargahına gidiyoruz. Sekreter bizi bodruma yolluyor. Ve adamla tanışıyoruz. Bize kibarca, patronun kim olduğunu ve işine karışılmasından hoşlanmadığını anlatıyor ve defediyor. Bu adam başkan olmamalı. Aynı zamanda Bil Amca'nın başka planlarını öğreniyoruz Adam sahibi olduğu şirketlerce en temiz gezegenlerin birinde madencilik yapmak istiyor. İsteğini gerçekleştirmek için başkan olması yeterli. İş başa düşüyor. Bakalım neler yapabileceğiz.

Her şeyden önce bu bilgileri edinmek için harcadığımız beş saatten kurtulabiliriz. Oyuna yeniden başlayalım. Oyunun ileri bir aşamasında bir telefon kulübesinde size yönelik bir mesaj bulacaksınız. Hapishane müdürü size ait eşyaların hapishanenin arkasında saklandığını anlatacak. Benim gibi tecrübeler yaşamanıza gerek yok, hemen arka tarafa gidelim ve Damocles'te sık sık kullandığımız Eagle'ı bulalım. Bu uzay aracı bizi artık istenen yere götürür. Hemen hatırlatalım, oyunda düşmanlarınız var ve ateşe basarak attığınız silahınızla bunlarla savaşmanız gerek, ne var ki siz onları vurabiliyorsanız, onlar da sizi vurabilirler ve vurulunca geminize veda edersiniz.

Artık ya Eagle ile ya da Taksi ile (Nasıl olsa ilk defalık beleş) Dooberties'e gidelim ve diğer katlara bakmadan 9'uncu kata çıkalım (Size 1'e girmeyin dedim, değil mü). İşte Işınlanma kutusu, hemen bir aşağı ışınlanalım ve Eriş ETA House'a gelelim. Buranın 9'uncu katında Damocles'te çok işe yarayan bir alet **A-Z Computer** yer alıyor. Gerçekten çok kullanışlı. Bu sayede bulunduğunuz yerin varsa ismini öğreniyorsunuz. Aşağı inelim dışarı çıkalım ve 29 numaralı otobüse binerek Eriş Power generator'a (14-05) gidelim. Bu arada bir patlatıcı bulacağız. Aynı hatta devam ederek Bargain Traders'te bir uzay aracı alabiliriz, ama patlayıcı için Bus Station'a gidip aktarma yapmalı ve 15 numaralı otobüsle Mineral Trading'e gitmeliyiz. Artık önümüzde kilitli kapı duramaz. Devamı mı, devamını siz oyunlarınızda bulacaksınız. Olur ya, bir gün oyunu çözebilirsem, tam bir açıklamasını burada yayınlarız.

5-10 disketli adventure'lara alıştığımız bugünlerde, bu vektörel oyun grafikleriyle sizi ne kadar etkileyecek bilemiyorum. Ancak teknik olarak çok iyi düşünülmüş bir sistemin üzerine oturtulmuş. Buna bir de çok iyi bir hikaye ekleyince böylesine sevimli bir oyun çıkıyor ortaya. Oyunun hızı oldukça fazla. Artık oyuna vektörel suratlı karakterler de eklenmiş. Damocles'te belirli ve kısa vadeli bir soruna değişik sorunlar ararken, burada hem olayı kavramak ve ona göre davranmak gerekiyor. Nitekim 8 saat kadar sonra P C Bil başkan olacak ve sizi arananlar listesine ekleyecektir. Özellikle otobüs fikri çok tatlı. Birçok adventure'da göremediğiniz kadar detaylı bir çevre var burada. Arcade adventure'lara en büyük üstünlüğü gidilecek yerlerin sınırlı olmaması, olaylar mesela Future Wars'ta rastladığınız kadar dar bir alanda geçmiyor, her şey çok geniş bir alana yayılmış. Arka planda devamlı değişen olayların olması da oyuna iyi bir hava vermiş. Ne yazık ki, oyunun zorluğu birçok kişinin bu oyunu oynamamasına sebep oluyor. Özellikle korsan programlar sayesinde herkes ayda 10-15 oyun oynar hale gelince, bazıları bu oyunla ilgilenecek zamanı bulmuyor. Meraklılarına hem Damocles'i hem de Mercenary 3'ü tavsiye ederim, uyarmadı demeyin.

GRAFİK:
%80
SES:
%20
OYNANABİLİRLİK:
%90
GENEL:
%85

Red Baron

SÜHA BAYRAKTAR

Yıl 1917. İngilizlerin karşısında savaşa giren Almanlar, havada ezici üstünlük sağlamışlardı. İngilizlerin tecrübeli pilotları savaşta tamamen yok olunca. İngilizler genç ve tecrübesiz pilotları savaşa sürmeye başladılar. Ancak MANFRED VON RICHTHOFEN'ın genç pilotlara tahammülü yoktu. İşte tüm bu etmenler bir araya gelince, adı tarihe KANLI NİSAN olarak geçen ay (BLOODY APRIL), İngilizlerin tarihine kara bir leke olarak yazıldı. Evet. tam tamına 130 İngiliz uçağı bir ay içinde düşürüldü. Tabii bunda tüm Alman pilotlarının katkıları ve tecrübelen büyüktü. Ancak savaşta başka bir etmen vardı: RED BARON. İşte KIRMIZI BARON olarak tanınan ve Almanların gelmiş geçmiş en iyi pilotu olarak tanınan MANFRED VON RICHTHOFEN, filosu ile İngilizlere bu ağır yenigiyi tattıran birinci etmendi. Canada pilotu WIFORD MAY şöyle demişti: *'Eğer savaştığım kişinin RED BARON olduğunu bilseydim, herhalde bayılırdım'*. Sayısız ingiliz usta pilotunu düşüren filosuyla uçmasına rağmen, filodaki tüm aktif görevi üstlenen RED BARON, bu övgüleri gerçekten hak ediyordu.

ingiliz tarihine kötü bir anı bırakan bu pilotun adını taşıyan oyun, son günlerde alınmaya değer oyunlardan bir tanesi. Daha önce oynadığımız KNIGHTS OF THE SKY'a benzeyen RED BARON, gerçekten özenerek hazırlanmış. Oyuna ana menüyle başlıyorsunuz. Burada karşınıza çıkan seçenekler ve özellikleri şunlar:

DOGFIGHT A FAMOUS ACE: Bu seçenekle, Birinci Dünya Savaşına adını yazdırmış düşman pilotlarına karşı savaşıyorsunuz. Ancak oyuna yeni başlayanlar için bu seçenek hiç de cazip değil; çünkü savaştığınız pilotlar gerçekten çok usta pilotlar. Bu seçenekle, kiminle savaşmak istediğiniz sorulacak ve savaşacağınız kişinin özellikleri belirtilecektir. Ok tuşlarıyla, diğer pilotları ve özelliklerini görebilirsiniz. İstediğiniz pilotu seçmek için, **SELECT** tuşuna gelip klikleyin. Bundan sonra karşınıza ***görev ayarlama menüsü*** çıkacaktır. Bu menüden rakibinizin uçağını ve kendi uçağınızı ya da savaşacağınız bölgeyi seçebilir; yüksekliğinizi belirleyip rakibinizden yukarıda başlayarak ya da güneşin durumunu ayarlayarak, yani güneşi arkanıza alıp üstünlük sağlayabilir; rüzgarın ve gökyüzünün durumunu belirleyebilirsiniz.

FLY A SINGLE MISSION: Bu seçenekle, karşınıza bir alt menü geliyor. Ancak bu menünün gerçek amacı, tek bir görev alarak onu başarmak. Anlayacağınız, bu menü uzun oynamayı sevmeyenler için ideal.

FLY A HISTORIC MISSION: Bu seçenekle, savaşın gerçek zamanına uyarak savaşıyorsunuz ve olaylar gerçeğe uygun oluyor. Bu sayede, daha önce tarihte yaşanmış bir uçuşu ya da savaşı oynayabilirsiniz. Burada ok tuşlarına basarak oyunda bulunan tarihi görevlerden birini seçebilirsiniz.

DOGFIGHT A FAMOUS ACE: Eğer oyunun başında İngiliz kuvvetlerini seçerseniz, RED BARON'a karşı savaşabilirsiniz. Aksi takdirde, ünlü İngiliz pilotlarına karşı savaşacaksınız.

DOGFIGHT A SQUADRON: Diğer seçenekten farklı olarak bir kişiyle değil, bir filoyla karşılaşacaksınız. Filo bir de RED BARON'un filosuysa, işte o zaman yandınız. Bu seçenekte hangi taraf için savaşacağınızı; filonuzda kaç uçak uçacağını ve ne tür silah kullanacaklarını; filonuzun uçma şeklini; kendinizin ve düşman uçaklarını kullanan pilotların kalitelerini belirleyebilir, filonuz için uçak seçebilirsiniz.

NOVICE: Daha önce uçuş tecrübesi olmayan ve savaşta daha çok düşman uçağı düşürmektense kendini korumakla geçirecek olan pilot tipi.

REGULAR: Daha çok uçuş tecrübeli, hata yapmayan, ama basit manevralardan başka hareket yapamayan pilot tipi.

VETERAN: Hem çok iyi uçan ve çok iyi savaşan, hem de her türlü manevrayı yapabilen, zor durumlarda savaşabilecek pilot tipi.

Başlangıçta kendiniz ve rakibiniz için pilot tiplerini bunlar arasından seçiyorsunuz.

PATROL THE FRONT: Savaş bölgesin de devriye gezerek, hem karşınıza çıkan uçaklarla savaşıp hem de bölgeyi tanımanız için ideal bir seçenek.

ESCORT A BOMBING RAID: Filonu nuzla birlikte bir bombalama harekatına katılın; onların bu görevi başarıyla tamamladıklarını görün ve savaşma usullerini öğrenin.

STOP A BOBBING RAID: Size karşı bombalama saldırısına geçen düşman uçaklarına karşı savaşıp, bombalanmaya çalışan yeri koruyun:

HUNT A ZEPPELIN: Birinci ve ikinci Dünya savaşında Almanların gizli silahı olan zeplinlerden birini seçin ve onu düşürmeye çalışın. Bu görevde daha çok yangın çıkarıcı cephane kullanın.

ESCORT RECONNAISSANCE: Bu görevde amaç, keşif gezisi yapan bir keşif uçağıyla gidip onun ve keşif yapılan bölgenin çeşitli fotoğraflarını çekmek. Bu arada düşman uçakları da boş durmayıp size saldıracaklar.

BALLOON DEFENSE: Balonlarınıza saldıran düşman uçaklarıyla savaşıp onları yok edin.

BALLOON BUSTING: Düşmanın keşif aracı olarak kullandığı balonlara yangın çıkarıcı cephaneyle saldırarak yok edin.

RETURN TO MAIN: Ana menüye dönmek için kulla nın.

MISSION ASSIGNTMENT SCREEN: Bu seçenekler ekranı, her görevden önce karşınıza gelecek. Ekrandaki seçenekler şunlar:

SITUAION: Görevin nerede olduğunu ve görevi başarmak için neler yapılması gerektiğini belirtir. Tarihin altındaki yazı, hangi haritaya uygun hareket edeceğinizi söyler.

MISSION PLAN: Görevi hangi uçakla ne şekilde yerine getirmeniz ve üsse nasıl dönmeniz gerektiğini belirtir.

WEATHER: Hava durumunu bildirir.

TIME: Günü belirtir.

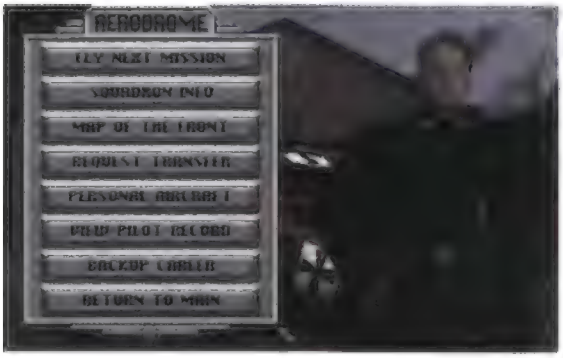
Bu ekrandan *FLIGHT ASSIGNMENT* bölümünü seçerseniz, uçuş filonuz hakkında bilgi alabilir; ve buradan uçağınızın birtakım özelliklerini değiştirebilirsiniz: uçma şekli, uçuştaki toplam uçak sayısı, uçağınızın cinsi ve cephaneniz. Bu menüden *BEGIN MISSION* ile göreve başlayabilir; *REALISM PANEL* bölümüne geçebilirsiniz. REALISM PANEL, oyuna ilk başlayanlar için önemli bir bölüm. Burada, uçağınızın ne kadar gerçeğe ne kadar uygun olması gerektiğini belirleyebilirsiniz. Realism panelinde bilmeniz gereken önemli özellik, NAVIGATION özelliğidir. Navigation') OFF yaparsanız, uçuş sırasında hangi sektörde olduğunuz uçuş panelinde çıkacaktır. Aksi takdirde, oyunun orijinalinde verilen 5 haritaya sahip olmalısınız.Ancak usta simülasyon oyuncularının buna ihtiyacı olmayabilir. Bazı bölümlerde oyuna, istediğiniz zaman olayın geçtiği yerde başlayacaksınız. Ancak bazı bölümlerde üsten havalanmanız gerekecek. O zaman bu bilgileri iyi almalı ve size verilen yön ve açıya göre uçmalısınız.

CAREER PLAY: Bu seçenek, daha çok simülasyon türü oyunları saatlerce oynayanlar için yapılmış. Burada amaç, verilen görevleri yerine getirip rütbe kazanmak ve uçuş lideri olmak; aynı zamanda şeref madalyası almaktır. Savaşı ne kadar fazla zaferle bitirirseniz, o kadar çok kariyer sahibi olabilirsiniz. ***CAREER MENİfsüne*** girdikten sonra *START CARRIERe* basın ve adınızı yazın. Daha sonra, seçebileceğiniz pilotların tipleri ekrana gelecektir. Buradan

istediğiniz pilotu seçin ve *VIEW* ile pilotun özelliklerini görün. *SELECT* tuşuna basarak istediğiniz pilotu seçin. Bu seçimlerden sonra karşınıza ***AERODROME MENÜ'sü*** çıkacaktır. Bu menüdeki seçenekler ve özellikleri şunlar:

FLT NEXT MISSION: Bir sonraki göreve başlama. Her uçuştan sonra bu menüye döneceğiniz için, bir sonraki görevi oynamak için bu seçeneğe basmalısınız.

SQUADRON INFO: Bu seçenek, bulunduğunuz üssün özelliklerini, yerini ve hangi kahramanlarla uçtuğunuzu gösterir.



MAP OF THE FRONT: Buradan savaş bölgesinin haritalarını ve üslerin durumlarını, hangi üste hangi kahramanın bulunduğunu, düşman mı yoksa sizin tarafınızda mı olduğunu görebilirsiniz.

REQUEST TRANSFER: Herhangi bir üsse tayininizi isteyebilirsiniz. Ancak tayin için Alman ordusunda *OBERLEUTNANT,* İngiliz ordusunda *FIRST LIEUTENANT* olmanız gerekiyor.

PERSONAL AIRCRAFT: Eğer özel uçak isterseniz, buradan seçip alıyorsunuz. Ancak, özel uçağa sahip olmak için *RITTMEISTER* veya *CAPTAIN* olmalısınız. İlk aşamada, kendi uçağınızı en az üç ay kullanıp yeni uçak isteyebilirsiniz.

VIEW PILOT RECORD: Buradan yaptığınız görevleri kazandığınız madalyaları ve kendinizle ilgili herşeyi görebilirsiniz.

BACK UP CAREER: Eğer pilotun özelliklerini, yani o andaki durumunu diskete kaydetmek istiyorsanız, bu seçeneği kullanın ve pilotu kaydedin. Aslında, oyun her görevden sonra kendini otomatik olarak kaydetmektedir. Ama burada kaydettiğiniz yerden oyuna yeniden başlayabilirsiniz.

RETURN TO MAIN: Bu ikon ana menüye dönmek için geçerlidir.

Mouse kontrolü, oyunu oynamanın en kolay yolu. Uçağı çok daha rahat kontrol edebiliyorsunuz. Mouse'u aşağı çekerek yukarı doğru pike; yukarı iterek aşağı doğru pike yapıyorsunuz. Sola dönmek için sola, sağa dönmek için sağa hareket ettiriyorsunuz.

Oyunun tuş kontrolüne gelince...

U ..... Oyun sırasında makinalı kilitlenirse, tamir için
1 .....En düşük hız
9 .....En yüksek hız
+ .....Hızlanma
- .....Yavaşlama
F1.....Uçağın önden görünüşü
F2.....Uçağın arkadan görünüşü
F3.....Uçağın soldan görünüşü
F4.....Uçağın sağdan görünüşü
F5.....Uçağın yukardan görünüşü
F6.....Uçağın aşağıdan görünüşü
F7 .... Uçağı takip eden uçaktan görme
F10 ... Detay.savaş şekli ayarlama
C.....Zamanı hızlandırıp yavaşlandırma
P..... Oyunu dondurma
Q..... Oyunu iptal etme
ENTER... Uçağın dıştan görünüşü
U.....Bozulan makineli tüfeği onarma

UÇUŞ FİLOSU BAŞKANI KOMUTLARI

D.....Minor kanattaki uçaklara 500 metre altta in emri
J..... Minor kanattaki uçaklara katıl emri
A ..... Düşmana saldırı emri
M Minor kanata saldır emri
W Tehlike sinyali gönderme (uçak görüldüğü anda)

İsterseniz, bir de kumanda tablosuna göz atalım. Soldan itibaren ilk gösterge benzin göstergesi; ikincisi uçağın basınç göstergesi; üçüncüsü yükseklik göstergesidir. Burada, akrep 1000 feet'e, yelkovan 100 feet'e eşittir. Dördüncüsü uçağın hızını;beşincisi uçağın motorunun kaç devir yaptığını;altıncısı pusula; göstergelerin altındaki ise uçağın dengesini göstermektedir.

Oyunda zaman kazanabilmek amacıyla göreve başlarken size sorulan **START NEAR THE ACTION** sorusu, olayın cereyan ettiği yerde başlama; **START AT YOUR AERODROME** sorusu ise üsten başlama imkanını sağlar. Uçağı kaldırıp oraya ulaşana kadar geçen zaman, görevin bir bölümünü tamamlamaya yeter. Bu yüzden, oyuna olay yerinden başlamanızı tavsiye ediyorum.

Oyunun diğer bir özelliği, oyunu bir video kamera gibi kayıt edebilmesi. Ana menüden **MISSION RECORDER** bölümüne geçerseniz, bir video player'ın tuşlarına benzer tuşlar içeren kontrol panelini göreceksiniz. Buradan *TAPES* seçeneği ile, daha önce oynadığınız oyunları seyredebilirsiniz.

REALISM PANEL: Oyunun en önemli unsurlarından biri. Buradan düşmana karşı avantaj sağlamak için çeşitli ayarlamalar yapıyorsunuz.

REALISTIC INSTRUMENT: ON yapılırsa, Cockpit'te görülen tüm göstergeler orjinal WWI uçağının aynısı olacaktır. OFF olursa, sadece mümkün olan göstergeler koyulacaktır.

SUN BUND SPOT: ON yapılırsa, güneşli bir havalarda güneş sizi rahatsız edecek ve düşman uçağı çok yakınınıza gelene kadar farketmeyeceksiniz.

REALISTIC WEATHER: ÖN yapılırsa, hava şartları görevden göreve değişecek; OFF yapılırsa, her zaman güneşli pırıl pırıl olacaktır

GUN JAM ALLOWED: Eğer ON yapılırsa silahınız zaman zaman bozulacak; OFF yapılırsa, teklemeden sürekli çalışacaktır.

BLOCKOUTS ALLOWED: Eğer ON yapılırsa yere çakılabileceksiniz, OFF yapılırsa yere çakılmadan kurtulacaksınız.

CARBURETOR FREEZES: Yüksekte hava soğuk olduğu için karbüratörünüz donabilir. Hiçbir zaman donmaması için OFF yapın.

LIMETED AMMUNATION: OFF yaparsanız sonsuz cephane, ON yaparsanız sınırlı cephane verecektir.

LIMITED FUEL: ON yaparsanız sınırlı benzin, OFF yaparsanız sınırsız benzininiz olacaktır

AIRCRAFT MAY BE DAMAGED: ON yaparsanız uçak çarpışmada hasar görecektir.

FLIGHT MODEL: Uçağı kullanma derecesi belirlenir: NOVICE, en kolayı; EXPERT, en zorudur.

SCORE FACTOR: Bu seçenek sizin savaşta aldığınız başarılara göre değişecektir. Ancak Realism Panel'deki dengelerle kendi yönünüzde oynarsanız, bu score otomatik olarak artacaktır.

Hava üssünden uçağı kaldırmak için, artı tuşuyla hız verin; yeteri kadar hız aldıktan sonra yukarı doğru pike yaparak havalanın. Size kalkışta verilen savaş yerinin istikametini iyi saplayın ve en kısa zamanda gitmeye bakın. Oyun zamana bağlı olduğu için savaş bitinceye kadar ne kadar çok görev başarırsanız, o kadar kıdemli olusunuz. Oyun sırasında filo komutanıysanız, verdiğiniz komutlar çok önemlidir. Örneğin düşman uçağı olmadığı halde düşman uçağı varmış gibi W tuşuna basarsanız, filodaki pilotlar daha sonraki emirlerinize uymayacaklardır. Filo halinde dolaşırken Minor kanada 500 metre alta in emri verirseniz düşman uçakları ona saldıracak, siz de kolaylıkla düşman uçaklarını bulmuş olacaksınız. Ancak bu komut, alçak yerler için geçerli değildir.

RED BARON, bence son aylarda gelen en iyi uçak simülasyonu. Knights Of The Sky'ın papucunu dama atacağa benzer. Oyundaki yakın plan uçakların iyi çizilmiş olması, oyunu daha da iyi kılıyor. Eğer gerçekten bir simülasyoncu iseniz, bence RED BARON'u almak için geç bile kaldınız.

DYNAMIX/3 disket/1 MB

GRAFİK	:%95
SES	:%95
OYNANABİLİRLİK	:%100
GENEL	:%100

F.Kağan Gürkaynak

Basic'çiler sıkı durun başlıyoruz. Bu ayki konumuz dosyalamalar. Geç*en aydan takip edenler hatırlayacaklar, dosyalamalarda karşılaşılan bazı sorunlara değinmiştik. Çözüm yollarını aramak ise bu aya kalmıştı. Kısaca tekrar edelim:

Amiga Basic ile kullanılabilen iki tür dosyalama var. Bunlardan birincisi ile dosyayı nasıl kaydetmişsek aynı şekil ve sırada geri alabiliyorduk. Sıralı veya Sequential adı verilen bu tür dosyalamanın hiç sorun çıkarmadan kullanılabildiğini anlatmış ve örnek vermiştik. İkinci tür dosyalama ise, bize bazı imkanlar sunuyordu. Random Access, rasgele erişim adı verilen bu dosyalama tekniği ile diskete belirli bir düzene (formata) uyan bilgi paketleri yerleştirebiliyor ve büyük bir dosya içerisinden istediğimiz pakete kolayca (o kadar kolay mı değil mi göreceğiz daha!) erişebiliyorduk. Bilgisayarınız ile basit programlar yapmak istiyorsanız, er veya geç bu tür dosyalama ile halledilebilecek programlar yazmak isteyeceksiniz. Bu tür ihtiyaçların en klasikleri: İsim listeleri, telefon defterleri veya stok defterleri tutmaktır.

Kağan iyi güzel de, geçen yazıda bize bir sürü sorun anlatmıştın diyeceksiniz. Doğru, ama sorunlarla karşılaşabilmek için ilk önce programımızın çatısını oluşturalım. Her zaman yaptığım gibi uzun dökümler vermekten kaçınmak istiyorum. Bu yüzden programı bölüm bölüm oluşturacağız. Tüm işlemleri GOSUB ile çağrılan ve RETURN ile biten bir altprogram şeklinde yazacağım.

Programımızla bir telefon defteri yapmak isteyelim. Basit olması açısından defterde sadece telefon sahibinin ismi, soyismi ve telefon numarası bulunsun. İlk belirlememiz gereken, dosyamıza ait bir bilginin ne şekilde ve ne büyüklükte temsil edileceği. Dosyamızda üç adet büyüklük var. Bunlara karar verdik. İsim ve soyisim mecburen alfanümerik olmak zorundalar. İşte ilk sorun, acaba bunlara ne büyüklük verelim. Yani isim ve soyisim kaçar harften oluşsun? Burada sorun bir şekil sorunu değil, bir yer sorunu. Örneğin isim 20, soyisim 40 karakterden oluşsun derseniz, toplam olarak bir dosyanızın bir elemanı 60 byte edecektir (numara işin içinde değil). Aynı eleman isim 8, soyisim 12 karakter alınırsa, 20 byte'lık yer kaplayacaktır. Burada 40 byte'ın ne önemi var diyeceksiniz. Unutmayın defterlerinizde l'den çok fazla isim olmalı (yoksa niye defter tutuyorsunuz?). İlk bilgisayarım 1 Kb'lıktı (1024 byte), dolayısı ile tasaruflu olan isim 8 ve soyisim 12 karakter büyüklüğünü kullanacağım. Numara ikinci konumuz. Telefon numarasını bir sayı olarak alabilir veya isimler gibi karakter olarak tanımlayabiliriz, istanbul'u düşünerek 338 08 95 olan numaramızı,

```
a$ = "3380895"
```

olarak 7 byte, veya

```
a =3380895
```

LSET a$ = MKL$(a) olarak 4 byte yer kaplayacak şekilde saklayabiliriz. İkinci örnekte gördüğünüz yöntemi, tüm sayılan saklamak için kullanmamız gerekiyor. Yani rasgele erişimli dosyalara sayılar yazamıyor, onları MKL$, MKI$, MKS$, MKD$ ile alfanümerik değişkenlere dönüştürüyor ve LSET veya RSET emirleri ile sola veya sağa bitiştiriyoruz. Bu tür bir sayıyı okumak için ise,

```
a = CVL (a$)
```

örneğinde olduğu gibi CVL, CVI, CVS ve CVD emirlerini kullanacağız. Ben tasarufa devam ediyorum. Artık dosyamızı tanımlayabiliriz.

```
Dosya_ac:

OPEN D_ismi AS 1 LEN=24
FIELD #1,8 AS isim$, 12 AS soyisim$, 4
AS tno$

RETURN
```

Dosyamızın ismi D_ismi olarak tanımlandı. Bunu ister INPUT yolu ile kullanıcıdan sorar, ister bir sabit olarak kullanırsınız, size kalmış. Artık birim uzunluğu 24 olan ve bu 24 byte'ın 8'ini isim, 12'sini soyisim, 4'ünü ise telefon numarası için harcayan bir dosyaya sahibiz. Bu dosyalama türü ile kaç dosya mı açabiliriz? 1024 isim olsa, 24 kilobyte edecek. Bu kadar ufak bir dosya, 512 KB aletlerde bile kolayca RAM: diske sığabilir. Dikkat edin, birim uzunluk 200 byte olsa, bu dosya 200 KB tutacaktı!!!

Artık bir dosyamız var. Amacımız bu dosyaya veriler yazmak. Bu dosyanın özelliği, tüm dosyayı okumadan doğrudan istenen yere ulaşabilmek idi. Bu amaçla rasgele erişim dosyalarında bir numaralama kullanılır. İlk kayıta 1 numarası verilir ve her bir kayıt kendi numarası ile erişilir bir hale gelir. Burada önemli bir durumla karşı karşıyayız. KAYIT NUMARASINI BİLMEK ZORUNDAYIZ!!! Yani en azından son yazılan kayıtın numarasını bilmemiz lazım ki, yeni bir şey ekleyebilelim. Program ilk çalıştığında bu kolay. Dosya yeni olduğundan, doğrudan ilk dosyayı yazacağız. On gün sonra bir arkadaşınız daha olur ve numarasını eklemek istersek, en son nerede kaldığımızı bilmek zorundayız İki yol önerebilirim: ilki her kaydın başında dosya numarasını sormak, son yapılan kaydı ise bir kenara not etmek. İkinci çözüm ise not etme işlemini bir sıralı dosya yardımı ile diskete yapmak ve gerektiğinde oradan okumak. İşte kayıt ekleme kısmımız:

```
Yeniisim:
OPEN Sonjsmi FOR INPUT AS 2
INPUT #2,numara
CLOSE #2
numara = numara +1
isimsor:
Print:Print
Print "Kayıt no : ", numara
Print
Print "Telefon Sahibinin "
Input "İsmi     : ";iisim$
Input "Soyismi : ";isoyisim$
Input "Numarası : ";itno
Lset isim$ = iisim$
Lset soyisim$ = isoyisim$
Lset tno$ = MkI$ (itno)
print
print "Bu bilgiler yanlışsa q tuşuna basın "
a$="1"
while a$= "" :a$=inkey$: wend
if UCASE$ (a$) = "Q" then goto isim_sor
put #1,numara
print
input " Yeni kayıt (evet/hayır)";a$
if Ucase$(Left$(a$,1)) <> "H" then
numara=numara+1
goto isimsor
```

```
end if
OPEN Son jsmi FOR OUTPUT AS 2
PRINT #2,numara
CLOSE #2
Return
```

Biraz uzunca oldu. Gelecek sefere süsleme mahiyetinde olan satırları eklemeyeceğim. Dikkat ederseniz, arada tuş sormak için iki ayrı basit yöntem kullandım. Tabii ki bu verileri okumak ve soruları sormak için çok daha etkili yöntemler kullanabiliriz. Ne var ki, bunlar şu anda konumuz değil (gelecek sefere süsleme tekniklerini anlatırız olur biter). Önemli olan parametremizi, yani dosyanın kaçıncı numarasında olduğumuzu diskete kaydedebildik. Ufak bir sorunumuz var. Programı ilk çalıştırdığımızda diskette verilen isimde bir dosya olmalı ve 0 sayısını içermeli (Numara bir arttırılıp kullanılıyor). Biraz önce ilk kullanım değil, ileri kullanımlar sorun yarattı. Şimdi ise ilk kullanım sorun yaratıyor. Kurtulmak için iki seçeneğimiz var. Biri, başka bir programla bu dosyayı ilk kullanımdan önce hazırlamak. İkinci yöntem ise, bu başka programı asıl programımızın bir parçası yapmak. Asıl programa parça yapmak olayı daha şık çözümlese de, sadece bir kere kullanılacak ir program bölümü ile programı aşırı kabartacaktır. Her halükarda ilk kullanımdan önce (yani ilk isim girilmeden),

```
OPEN Sonjsim FOR OUTPUT AS # 2
8=0
print #2,a
CLOSE #2
```

satırları çalıştınlmalıdır. Bu kısmı aslında sondan dosya silmek için de kullanabilirsiniz. Evet artık rahatça bilgi girebiliyoruz. Okuyamadığımız bilgiyi saklamanın anlamı yok. Hemen okuyabilecek bir düzen düşünelim.

```
İsim oku:
get #1,numara
iisim$ =isim$
isoyisimS = soyisim$
itno$ = tno$
gosub isim_yaz
return
isimyaz:
print numara;" Numaralı kayıt"
print " İsim     : ";iisim$
print " Soyisim : ";isoyisim$
print " Numara   : ";CVL(itno$)
return
```

Niye isimleri isim$ ten iisim$'e kopyalıyorsun diye soracaksınız. Pek gerekli gözükmese de Field ile atanan değişkenler program içinde sabit kalmayan değişkenler. O yüzden mümkün olduğu kadar çabuk bu değerlerden asıl değerleri almak gerekir. Belki ileri aşamalarda bu okunan değerlere, ekrana yazmak dışında ihtiyacımız olur. Dikkat edin, isim okuma kısmımızın temelini numara oluşturuyor. Biz numarayı veriyoruz, o da bize isimleri veriyor. Anahtar olay numara. Şimdiki bilgimiz ve programımızla numaralarını hatırlamak suretiyle herkesin adını bulabiliriz. Ya da son numarayı bulabildiğimize göre tüm isimleri bir liste halinde ekrana (PRINT) veya printer'a (LPRINT) aktarabiliriz. Bu pek az insanı mutlu edecektir. Bizim girilen bir ismi aramamız şart. Birazcık burada kafa karıştırayım. Neleri bilip, neler isteyebiliriz? Mesela adamın soyismi aklımızda (Öğretmensek mesela), olur numarasını merak ederiz. Veya ismini biliyoruz numarayı merak ediyoruz. Olur ya, numarayı biliyoruz, numaranın kime ait olduğunu merak ediyoruz. Hatta adamın ismini biliyoruz, soyismini arıyoruz, soytarılığı bırakalım (daha doğrusu ben bırakayım). Kişi hakkındaki bilgilerimiz tam da olmayabilir. Bu kadar sıralamamın sebebi, aramamızı bu başlıkları kapsayacak şekilde yapmak. Gerçi örneğimizde en mantıklısı isimleri karşılaştırmak ancak bunu biraz genişletebiliriz.

```
Arama:
Input "Aranan ismi girin ";a$
a$ = UCASE$(a$)
if a$ ="" then goto arama_biter
OPEN Son_isim FOR INPUT AS 2
INPUT #2,i
CLOSE #2

For numara = 1 to i
gosub İsim oku
b$ = iisimS+soyisimS
if INSTR (UCASE$(b$),a$) <> 0 then go-
sub isim yaz
next numara

arama biter:
Return
```

Biraz önce fuzuli gibi gözüken satırların yararını şimdi gördük. İsim yazmak için aynı satırları kullanmamız gerekmedi. Burada dikkat ederseniz sadece isim değil, soyismi girilerek de aranan isim bulunabilir. En güzeli bu iş için arananın niteliğinin belirtilmemesi. UCASE$ fonksiyonu bugün ikinci kez karşımıza çıkıyor. Büyük ve küçük harflerin karışmaması için aramalarınızda bu emri kullanmaya dikkat edin. Sorunlarımız daha tam olarak çözülmedi. 10000 numara arasından bir numara bulabilmek için, tüm numaralan teker teker okumamız gerekiyor. Bu konu üzerinde biraz sonra tartışalım.

Şimdi bir diğer mesele, bir kayıt silmek istiyoruz. Bu konu biraz karışık. Size yardımcı olacak bir iki öneri getirmeye çalışayım. Eğer sondan silmek istiyorsak bu sorun değil. Yapacağımız tek şey Son_isim isimli dosyada bulunan değeri okuyup, düşürmek ve tekrar yazmak. Ancak programlarınız özel şartlar dışında da akıllıca davranabilmen. Aşağıdaki harf sırasını göz önüne alalım.

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L

Her harf, bir kaydı simgelesin. 12 adet kaydımız var. Ve Son_isim dosyasındaki sayı, yani numara değeri 12. İlk olarak sadece bir kayıt silmek isteyelim. Dosya sonda ise yapılacak tek şey Son_isim dosyasında bulunan sayıyı küçültmek. Bu silinmesi istenen kaydı silmeyecek, ancak yeni kayıt yapıldığı zaman silinmesi istenen kaydın üzerine kayıt yapılacaktır. Ama bizim kayıt sonda değil de, diyelim E harfi ile gösterilen kayıt olsun. Bu durumda yapabileceğimiz en basit ve etkili yol yine son_isim dosyasında bulunan numarayı küçültmek, ne de olsa bir kayıt şilince toplam kayıt sayısı düşecektir. Bunun ardından en son kaydımızı silinmesi istenen kaydın üzerine yazarız. Dizi şu şekli alır:

A-B-C-D-L-F-G-H-I-J-K

Birden fazla kaydı silmek için ise, bu işlemi teker teker uygularız. Bu yöntemin sakıncası, bir dosyayı silmek için üzerine kayıt yapmak zorunda oluşumuz, zaman kaybedişimizdir. Yine de, bence en mantıklısı bu yolu kullanmaktır. Bir ikinci yol ise tüm kayıtlar için paralel bir kayıt tutmaktır. Herhangi bir dosyanın geçerli olup olmadığını bu kayıt üzerinde bulabiliriz. Mesela silinmesi gereken kayıtlara Q, geçerli kayıtlara 0 harici bir sayı veririz. Yeni bir kayıt girerken ilk olarak bu diziyi inceler ve geçersiz kılınan dosyaların üzerine kayıt yaparız. Yok eğer geçersiz kayıt yok ise o zaman klasik sona ekleme yöntemine devam ederiz.

```
A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L
1-1-1-1-0-1-0-1-0-1-1-1
```

Örnekte E, G, I kayıt dosyaları geçersiz olarak işaretlenmiştir. Yeni bir kayıt yapılınca sıra ile bu boşluklar doldurulacaktır. Sözgelimi M, N, O ve P kayıtlan eklenince:

```
A-B-C-D-M-F-N-H-O-J-K-L-P
1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1
```

halini alacaktır. Bu yol diskette bir başka dosya oluşturur. Hafızada fazladan yer işgal eder, üstüne üstlük basitçe hallettiğimiz kayıt durumunu inceleyen program kısmına ek karışıklıklar getirir. Sözü uzatmaya gerek yok. Meraklı olanlar biraz başağrısı ile programlarına bu yolu ekleyebilirler. Önce ilk silme işlemine ilişkin program kısmını yazalım (bu kısmı arama kısmına ilave edebilirsiniz. Bir isim aradığınızda, bulunan isim İf ile sorulmuş ve gosub isim_yaz denmişti. Bu bloğa devam ederek ve endif ile bitirmek suretiyle):

```
isim_sil:

REM silinmesi istenen numara = sil isim
REM Son numara               = numara

if sil isim = numara then goto sonda
get #1,numara
put #1,sil_isim
sonda:
numara = numara -1
OPEN Son_isim FOR INPUT AS 2
PRINT #2,numara
CLOSE #2

return
```

Belirttiğim gibi, silinmesi istenen numarayı bulabilmek için arama kısmından yararlanabilir, yani arama kısmına seçenek olarak ekleyebilir veya ayrı bir arama kısmı yazabilirsiniz. Artık programımız tamam. Yani her işi yapan bir programımız var. Sıra bunu bir düzene koymakta. İlk olarak sabitlerimizi yerleştirmeliyiz. Şu Son_isim ve D_isim adı verilen değişkenleri tanımlamalıyız. Bu isimlerin mantıklı bir dos adresi olması gerekiyor. Yoksa File not Found şeklinde hatalar alırsınız. Tanımlamalardan sonra ise sıra bir menüye geliyor. Bunun için ekran temizlenir, Programın ismi ve seçenekleri yazılır. Daha sonra ise seçeneklerden birinin seçilmesi bekleriz. Bunun ardından gerekli bölümlere dallanılır ve geri gelinir. En son olarak bir programı bitirme seçeneği bırakılır, burada ise devamlı"açık tuttuğumuz 1 numaralı dosya CLOSE #l ile kapatılır.

```
Tanımlar:
Son isim="Df1:Amiga/dosya.son"

menu:
CLS
Print "Seçenekler"
Print" 1. Yeni_kayıt...."

print" 6. Son"

INPUT, INKEY$, ON MENU v.s.
GOSUB lar

Goto menu
Son:

Close #1
End

Altprogramlar
isim_yaz:
yeni_isim:
```

Programımız hazır. Şimdi hataları bulmaya başlayalım. Noktalama hataları, estetik hataları, mantık hataları (olur, olur). Böylece beraber bir program yazmış olduk. Anlatmak istediğim, bir yerde yazılı bir programı çalıştırmakla kalmadık, program parçalarını alıp birleştirdik ve harbiden program yazdık. Sizi tebrik ederim (umarım çalışıyordur). Hala bir kaydı silmek için tüm dosyayı taramak zorunda kalıyoruz. Ufak uygulamalarımız olduğu düşünülürse, bu bizi o kadar rahatsız etmemeli. Bu sorunların önüne geçebilmek için, gerekli yöntemler köşemizin amacı dışında kalıyor. Elimizdeki programın verimini arttırmak için, bir iki öneride bulunmak istiyorum: Çalışmadan önce ilgili iki dosyayı RAM:'a veya varsa RAD:'a kopyalayın. Dosyaların erişim zamanı aşırı artacaktır. Ne var ki, çakılmalara ve elektrik kesilmelerine karşı savunmanız düşecektir. Sorunu dosyayı sık sık. (yeniden yazmak istemediğiniz kadar yazdıkça) diskete kaydederek çözebilirsiniz. Bu iş için program içinde ek bir dosya açarak veya CLI'nın Copy emirlerini kullanarak yapabilirsiniz. İşiniz bitince dosyanın kapandığından emin olun. Aksi takdirde 0 boyutlu cici bici bir dosyanız olacaktır. Ne yazık ki, elektrik kesilmeden önce size haber vermeyecek ve dosyanız açık kalacaktır. Bunun önüne geçebilmek için, dosyayı tüm program süresince değil de, sadece ihtiyacınız oldukça OPEN ile açın. Ardından hemen CLOSE ile kapatın. En tehlikelisi ise diskete yazı yazılırken elektrik kesilmesidir (elektrik kesilmesine Resetler ve sistemin kötü şakaları da dahil). Bu durumda diskete zarar gelme olasılığı yüksektir ve Disk Structure Corrupt mesajları bile alabiliriz. Tüm bu tehlikelere rağmen yılmayın devam edin (sözü geçen sorunlar 40 yılda bir oluyor).

Programınızın hızı az mı geliyor, daha hızlı bir Basic ile mesela Hisoft ile çalışın, başka dil kullanın (pascal, C) veya gidin Superbase veya Miamiga File ile oynayın.

Basic ile ilgili sorunlarınıza eğilmeye devam edeceğiz. Sorularınız varsa mektup yazın. Eğer benim yazılarımla ilgili sorunlar veya programlarda hatalar varsa, lütfen adımı kullanın (bulmak daha kolay oluyor!) Gelecek sayıda bazı süsleme tekniklerine değinmek istiyorum (araya başka birşey girmezse), hepinize sevgiler, başarılar.

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

VİRÜS BU AY DERTLERİNİZİ DİNLİYOR. AYRICA DERGİ HAKKINDA EN SON DEDİKODULARI TABİİ Kİ BURADA BULACAKSINIZ. BU AY BAKALIM KİM NE YAPMIŞ?

Virüsçüklerim nerede benim? Nerelerdesiniz kuzucuklarım? Haniiinim. Yavrum SCA? Nerdesin? Sen büyüksün onlara dikkat et! Önce haberler.

* Dergi yazarlarından SÜHA, tüm varlığını bir kaptı kaçtıya kaptırdı. Bu işte para yok! En son oyunlar bende (?), olur mu, ben modem kullanıyorum. Artık ticaret yapacağım dedi ve ticaret hayatına atıldı. Tüm parası ile solaklar için fincan alan Süha, bu fincanlara iki misli para verdi. Daha sonra bunları satmaya çalıştı. Elinde kalan tüm SOLAKLAR İÇİN FİNCANI ne yapacağını bilmeyen Süha, parende atarak Polonya'ya doğru yola çıktı. Olay sonrası, Saygılar sevgiler DOĞAN TÜRKÜLER şu açıklamayı yaptı.

- Bu fincanlar aslında birer teknoloji harikası, ama niye satılmadı anlamıyorum. Dokuz tır dolusu fincanı baskılı devrelerimde kullanıcam. Bu sayede Süha'ya biraz da olsa yardım edebilirim dedi. Ay rica DOĞAN yeni yapacağı EPROMLU TOST MAKİNASI ve BOOTERLI GÖZLÜK SİLİCİ hakında konferans verdi.

* Yeşilyurt'un fanatik KOMMODOR ABİ okurları "ATIL" ve "MEMO", zayıflamaya karar verdi. Konu sonrası ATIL tekrar şişmanlamaya karar verdi. Çünkü şişman korsanlar gündemdeymiş.

Bu aylık bu kadar. Şimdi ayın en MEGA mektubunu yazalım. Bu mektup yine İzmir'li virüs GIGA'dan gelmiş. Mektup oldukça uzun. Eğer hepsini basmaya kalkarsak beş, altı sayfa sürer. Sorry GIGI! Kısaltma yapmalıyım.

-,Selamlar & Saygılar Ulu virüs!

Önce bazı gerçekler! Susam sokağındaki kırpığın SLASH olduğu anıklandı (bu da benden!). Minik kuş ise TUAREG'miş! Hehehe. Yo dude?

I) Kickstart 3.0 ne zaman çıkacak? Jay Miner'in adresi ve telefon numarası ne?

2) Sence en iyi virüs kim?

3) Assemblerda yeni ufuklar'da tuşlarla copper kontrolündün sonra "Çiçek bakımı" ve "Kendi Imagine'imizi kendimiz yazalım" konuları da yer alacak mı'!

Selam GIGA of VISION MASTERS!

Zaman kaybetmeden sorularını cevaplayalım.

I> Çok yakında çıkıyor. Yalnız 3.0 dan önce 2.5 versiyonu çıkacak. Jay Miner'in adresi:

Nene Dede cad. Zambaklıgil sok.
Hobarey apt. No: 1056/1
Diyarbakır

2> Tabii ki SADDAM!

3> Tabii ki yer alacak. Ama yazar CEM GENCER önce oyununu bitirmeli. Daha sonra da bu sayfaları yazmalı.

Bu aylık malesef bu kadar. Gelecek ay yepyeni VİRÜS'de buluşmak üzere...

KOMMODOR ABİ DERTLERİNİZİ ÇÖZÜYOR! HADİ ZOOM!

Yo! Ben KOMMODOR ABİ'niz. Nasılsınız bakalım? İyisinizdir? Bu ay yine rekor sayıda mektup aldım. Sayenizde dergideki havam MEGA oldu. Uçamayan pilot serisi başkanı KAĞAN GÜRKAYNAK, bu olay sonrası kısakanarak şöyle dedi: '- O mektuplar bir şey mi? Bizim okurlar bize maket uçak yolladılar.' Ahh canım cücükler! Nereden bilebilirler ki, okurlarım tarafından gönderilen altı tane yolcu uçağını THY'ye bağışladığımı. Bu aydan itibaren değişik bir köşeye başlıyoruz. Eğer arkadaşlarınıza ve okurlara mesajlarınız varsa bana yazın gönderin; ben de burada yayınlayayım. OK? Bu ay birçok dertli kişi bana mektuplar gönderdiler. Hem de ne mektuplar! İşte zaman kaybetmeden hem bu dertli okurların, hem de sizin dertlerinize çare bulalım.

Selam KOMMODOR ABİ.

Naber? Bol virüslü günler dilerim. Aldığım haberlere göre bu yıl virüslerin üreme yılıymış. Hemen raid anti-virüs spreyi edin sen iyi olur. Adım Deha, soy adım Yorulmaz. Uzun diyorsan kod adım ARSENİÇ. İşte sorularım.

1) Şu Saddam virüsü başıma bela olmaya başladı. Ki iler lan m işe yaramıyor. Son çare olarak George Bush'u çağırayım mı? Yoksa Kuveyt emir i El Cahit El sabah'a mı haber vereyim?

2) Dün Soundtracker da bir müzik yaptım. Fakat benden önce başkası kullandı. Çünkü telif haklarını almamışım. Bizim buralarda kalmadı. Yoksa sen bana 1-2 Kg kadar alır mısın?

3) Lemmings oynarken hepimizin başına geliyor. Bir çok Lemings yanlışlıkla hayatını kaybediyor. Bu ölen Lemmingslerin aileleri için bir bağış kampanyası başlatsak sence nasıl olur?

* Seygili okur ARSENIC!

Hahaha! Ne spreyi dude? Eğer senin de sayfa arkadasın virüsler tanrısı ulu VİRÜS olsaydı, böyle basit önlemler almazdın. Bende arkasında 'ARKADAŞ YAKİİNİMDİR' yazılı VİRÜS kartı var.

1> Ah problemli yavrum. İşlerin hep aksar mı senin? Her şeyde geri kalıyorsun. SADDAM virüsü ile başının derde girmesi artık 'DEMODE' oldu. Sana da klasik tavsiyemi vereyim. Virüsten kurtulmak için ilk önce SCHWARTZ-KOFT'u çağır. Bu san kafalı, siyah kafa sana yardım edecektir. Yani kendine özel virüs killer tut.

2> Bah! Bay Dın'da mı doydun sen? Alır gönderirim.

3> Ohh! Geç kaldın. Dergimizin başlattığı bu kampanyaya katılmak istiyorsan bir zarf al ve içine şöyle bir miktar para koyup KOMMODOR ABİ adı altında dergiye gönder. Hehe! ho!

Sevgili KOMMODOR ABİ,

Beni okumaya devam edin! Bir reklam!

- Ah! Mafimure teyze, bu gün bana ne getirdin? En sevdiğim oyun yaşasın!

- Caart!, zırr. vzaaaÇ!@#?+ (yine virüs)

- Ah, Mahmure teyzesi bütün disketleri virüs içinde. Master virüskiller kullanıyorum ama bak yine aynı.

- Aaaa! Sakın Mahmure virüs killer'ı duymadım deme! Mahmure virüs killer ile Mahmure içeri, virüsler dışarı.

Merhaba, bu soğuk günlerde bizi \ısıtan tek şey derginiz. Veya dergimiz, AMIGA VORLD. Şimdi senin gibi İMB olan bir Kommodor bile çözer. Sorunlardan önce şimdi birkaç laf edelim.

Ünlü filmlerin oyunlarını yapan OCEAN firması neden bir Türk filmini oyun yapmıyor. Mesela KANIJJA KALESİ. Kahramanımız 45 ok yediğinde ölüyor. İkinci level'da kahramanımız KÖR oluyor. Sizin sayfa sorununa çözüm buldum. REKLAMLARI KALDIRIN! (nasıl ama?)

1) KICK OFF'ta hakem kırmızı kart gösterdiğinde nasıl küfredebilirim?

2) MEGA lo MANIA'da bir adam kaldığında bu kendi kendine nasıl ürüyor? Bunun bilimsel cevaplarını merak ediyorum.

3) Şu esemblır nedir? Niçin ve nasıl? Bu nesne yenir mi? Nasıl kokar? Hangi takımı tutar?

4) Duyduğuma göre Fenerbahçe' Uy miş-sin. Bu haber sansasyon için mi, yoksa sahiden böyle bir durum mevzu bahis mir

5) AMIGA SALATASI bölümünde marul'mu kıvırcık'mı kullanılıyor?

OĞUZ AKIN/K.Dere-ANK

Okur Oğuz! Yani 28K'lık okur.

Önce mükemmel fikrin için teşekkürler. OCEAN firması KANİJJA kalesi için benimle irtibata geçti. Büyük olasılıkla bu yazın ortasında bu oyunu oynayabilirsin. Ayrıca küçük şarkıcı EMRAH'ın zengin kızı sevip kör olduğu filmlerin ADVENTURE oyunlarını oynayabileceksiniz. Ayrıca LOTUS TURBO II yi yazan programcılar (MAGNETIC FIELDS) yakında arabesk kralı İBO'nun minibüs maceralarını konu alan MİNİBÜS TURBO CHALLENGE adlı oyunu yapacak. Oyun büyük olasılıkla İstanbul Gültepe-Beşiktaş ve Topkapı-Aksaray hanlarında geçecek. Daha sonra da İBO'nun minibüs ile Paris-Dakar ve Büyük İngiltere GRAND PRIX'indeki yarışlarındaki maceralarını konu alan oyunlar yapılacak. Şimdi sorularını cevaplayalım.

1> Ohh! hayır bu işi nasıl bilmezsin? En yakın pencereyi aç ve! istediğini bağırarak söyle! O seni duyar...

2> Asıl hipopotaks embrijo ile iletkili alerji yapıp nükenoluroji sıvısı salgılar. Daha sonra neogralkoji düzeyi antrotokonije ulaşınca herşey sona ermiş olur.

3> Öööö! En önemli konuya parmak dokundurdun. Teşekkür ederim. Esemblır deli heriflerin 0 ve 1 ile uğraşmasıdır. Genellikle gözlük takan kullanıcılar, bu olayı başarabilirler. Cüce olanlar usta seviyesinde başarı gösterirler. Şişmanlar hiçbir şey yapamaz (Bir şişman hariç!). Tabii ki yenir, ama tadı ekşidir. Büyük olasılıkla ZONGOÇYASPOR Mudur.

4> Yoo! FENERBAHÇE RULES!

5> AMIGA SALATASI'nın yapılışı sırdır. Eğer bu sırrı açıklarsam herkes AMIGA SALATASI gibi başarılı sayfalar yapar. Bknz: Bir dergiden çıktıktan sonra hala kendileri sırrı keşfetmek için hala T... & T... sayfasını yapıyorlar. Ama başarısızlıklarına bakarsak hala çözememişler. Hihohohahahoho! KOMMODOR ABİ RULZ!

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay Ordulu RAP'çi Y.ÖZGÜR DOĞRU ve Manisalı KORHAN ODABAŞI'nın mektuplarını cevaplayacağım. Haa KORHAN metalciymiş. Bu mektubunda SLAYER "War ensemble" ve METALLICA "The unforgiven"'i şiddetle öneriyormuş. Meraklılara duyrulur. Bu arada PUBLIC ENEMY 'Apocalyps 91' çıktı. Muhakkak alın yoksa disketlerinize virüs bulaştırırım. Yeni gelenleri de tabii ki!

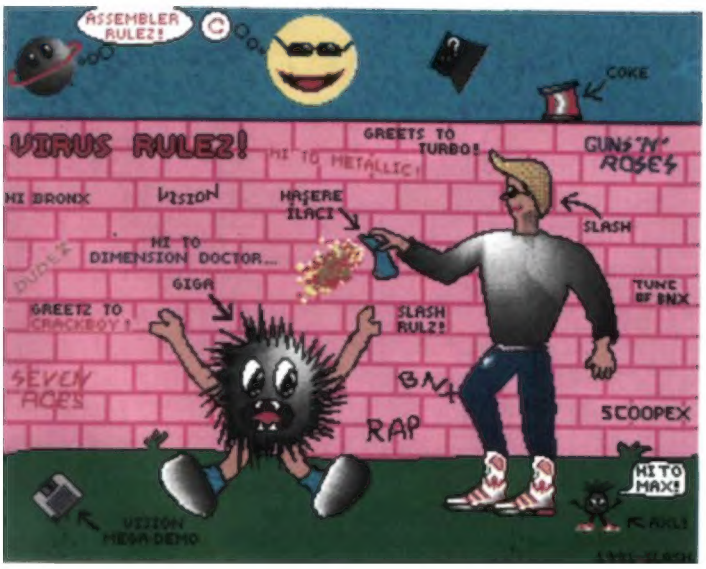
TUNÇ DİNDAŞ

Selam democular, public domain'ciler! Bu günlerde mutluyum; çünkü hiç de tahmin etmediğim kadar çok yetenekli arkadaşımız varmış. Bu olay gerçekten güzel bir olay. Bu ay bana gelen birçok mektup ve disket arasında işte ilk etapta sizler için seçtiğim özbeöz TÜRK public domainleri:

LOGICAL DATA DISK INSTALLER by THE BRAIN CREW

Ankara'lı THE BRAIN CREW grubunun yaptığı bu public domain oldukça kaliteli. Şu ana kadar gelen en iyi ürünlerden biri. Bu arada köşemize gelen demo tarzı olmayan tek ürün. LOGICAL DATA DISK INSTALLER oldukça ilginç ve çok iyi düşünülmüş bir program. Bu program sayesinde LOGICAL adlı oyunun crack versiyona yeni kademeler ekleyebilmek mümkün. Ayrıca arkadaşlarımız bu kademelere seviyede koymuşlar. Kolay, normal ve zor tam 293 yeni kademe emrinize amade. Zor kademeler oldukça da zor. Bu tür ürünlerin çoğalmasını ve bu arkadaşların böyle yeni ürünler yapmalarını umarız. Yeni programlarınızı ve demolarınızı bekliyoruz.

Şimdi hep beraber ikinci Public Domain programımızı tanıyalım.



INTRO by KUARZ

İstanbul'da aktif olan KUARZ adlı yeni grup tarafından yapılmış oldukça basit ama güzel bir intro. İntronun coding'ini yani programını CHAO yapmış. İlk introları galiba, çünkü geniş olarak grup üyeleri tanıtılıyor, intronun genel görünümü oldukça basit. Üstte logo, hemen altında scroll ve en altta writer. KUARZ grubuna başarılar ve güzel çalışmalar diliyoruz.

DEMO by NONAME

İşte bize tek gelen fulldisk demo. Oldukça başarılı. Profesyonel seviyede denebilecek bir demo. Demonun programını BARBARIAN yapmış. İstanbul'lu bir grup NONAME. Grafikleri ise mükemmel olmasa da başarılı. Müzik DR.AWESOME / CRUSADERS 'in. Değişen ekranlar ve güzel müzik sayesinde değişik bir atmosfer yakalanmış. Demoda sinus scrolldan, boblara kadar birçok efekt mevcut. Özellikle kardan adamların bulunduğu ekran çok şeker.

VISION INTRO by SLASH

Oldukça basit ve bence AMOS ile yapılmış bir intro. İzmir'li bir grup olan VISION, halen aktif durumda. Üstte logo, altında scroll ve küçük bir resim. Resimde intronun programcısı SLASH kendisi hakkında bilgiler vermiş. Bu resmin altında da bir başka scroll var. İntronun müziği' MAX/BRONX'un müziklerinden kullanılmış. Basit ama güzel bir intro. SLASH ayrıca disketinde kendisinin yaptığı güzel resimlerden göndermiş. Hey! GIGA ve SLASH! Şu meşhur MEGA DEMO'nuzu gönderin de görelim. Yeni mektuplarınızı bekliyorum. Teşekkürler.

İşte bu aylık PUBLIC DOMAIN'lerimiz bu kadar. Şimdi demo ve crack dünyasında haberlerle sizlere son durumları bildireceğim.

* WOLFCHILD'in açılış introsunu DAN/ANARCHY, intronun müziğini de NUKE/ANARCHY yapmış. Ayrıca HEIMDALL'ın bir kısmı DAN tarafından kodlanmış. Müzikler tabii ki NUKE imzası taşıyor.

* Hollanda'lı meşhur grup VISION büyük bir bölünme geçiriyor. Birçok member, MIRAGE ve ANARCHY'e katıldı. Bazı memberlar da AXIS adlı bir grup kurdu.

* AXIS'in coder'ı CRACKER JACK, sinus scroll rekorunu 1 di. TSM/VISION tarafından yapılan 16 sinus scroll rekorunu geliştirerek 18 sinus scroll yapan CRACKER JACK, full disk UNKNOWN TERRITORY demosunu dağıttı.

* "NONAME" demonun programcısı Barbarian, BRONX'a katıldı.

* Tekrar kurulan cracker grubu "WORLD OF WONDERS" kurulduğu hafta dağıldı.

* CEBIT 92'den sonra birçok demo piyasaya sürülecek. Çıkması tahmin edilen demolar, TRSI demo, SANITY demo, ALLIANCE DESIGN demo ve yeni PHENOMENA demosu.

* STATIC/REBELS'in yeni HARDCORE-TEKKNO müzik diski çıkacak.

* MIKAEL BALLE'nın yaptığı grafik demosu MTV'de yayınlandı. Mikael Balle SILENTS grubunda grafikerdir.

* BRONX megademo II yakında çıkıyor! Bekleyin.

Bu aylık da bu kadar. Unutmayın yaptığını her şeyi buraya yollayabilirsiniz. Güzel resimlerini bizden saklamayın. Yaptığınız resimlerle sayfamızı daha güzelleştirelim. Gelecek ay tekrar burada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol demolu günler dilerim.

KULLANILMIŞ AMIGA 2000 ARANIYOR..!
SATIN ALABİLİR YA DA KARŞILIĞINDA:
AMIGA 500 + 2 MB RAM KART + 5.25 DİSKET SÜRÜCÜ + ACTION REPLAY KARTUŞ + 100 ADET DOLU 5.25 DİSKET VERİLEREK TAKAS EDİLİR.
552 38 57 - TUNÇ
GECE 21:00 - 23:00 ARASI ARAYINIZ.

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi